

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS APLIKASI MACROMEDIA
FLASH BAGI PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 3 PINRANG**



Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Alauddin Makassar

Oleh:

NURHASISA
NIM 20100115038

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
2020**

ALAUDDIN
M A K A S S A R

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhasisa
NIM : 20100115038
Tempat/tanggal lahir : Cappakala/ 08 juni 1998
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Pattullassang
Judul : Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi
Macromedia Flash bagi Peserta Didik Kelas XI SMA
Negeri 3 Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat orang lain secara keseluruhan, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, Februari 2020

Penulis



Nurhasisa
NIM. 20100115038

PERSETUJUAN PEMBIMBING

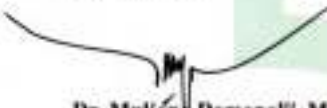
Pembimbing penulisan skripsi saudara **Nurhasisa, NIM 20100115038**, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul **"Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang"**, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah

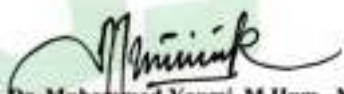
Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Samata-Gowa, 17 Januari 2020


Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Muljono Damopolii, M.Ag.
NIP 19641101992031005


Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.
NIP 196612312000031023

Mengetahui,
Ketua Jurusan PAI


H. Syamsuri, S.S., M.A.
NIP 197212052002121012

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul, "**Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang**", yang disusun oleh **Nurhasisa, NIM: 20100115038**, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Ujian Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari **Kamis, 06 Februari 2020 M**, bertepatan dengan **12 Jumadil Akhir 1441 H**, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Samata-Gowa,

06 Februari 2020

12 Jumadil Akhir 1441 H.

DEWAN PENGUJI:

Nomor SK 329 TAHUN 2020

Ketua : H. Syamsuri, S.S., M.A.
Sekretaris : Dr. Muhammad Rusmin B., M.Pd.I.
Munaqisy I : Prof. Dr. H. Muhammad Khalifah Mustami, M.Pd.
Munaqisy II : Dr. Muhammad Yabdi, M.Ag.
Pembimbing I : Dr. Muljono Damopolii, M.Ag.
Pembimbing II : Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Alauddin Makassar.

Dr. H. Marjuni, M.Pd.I.

NIP 197810112005011006

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: “*Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang*”.

Salawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad saw., serta para sahabatnya, tabi'in, dan pengikutnya, yang telah menjadi suri teladan bagi seluruh manusia sehingga penulis insya Allah mampu meneladani sebagaimana akhlak terpuji baginda saw.

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

Dalam menyusun skripsi ini, tentunya penulis menemukan beberapa hambatan atau kesulitan, tetapi setelah adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari semua pihak, maka penelitian skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ibunda dan ayahanda tercinta **Sukri** dan **Rusniah** selaku orang tua yang tidak henti-hentinya memberikan semangat dan doanya kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya, penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. H. Hamdan Juhannis, M.A., Ph.D., selaku Rektor UIN Alauddin Makassar, beserta Wakil Rektor I, II, III, dan IV atas segala fasilitas yang diberikan dalam menimba ilmu di dalamnya.

2. Bapak Dr. H. A. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta Wakil Dekan I, II, dan III atas segala fasilitas yang diberikan dan senantiasa memberikan dorongan, bimbingan dan nasihat kepada penulis.
3. Bapak H. Syamsuri, S.S., M.A. dan Bapak Dr. Muhammad Rusmin B., S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
4. Bapak Dr. Muljono Damopolii, M.Ag. dan Bapak Prof. Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A., selaku Pembimbing I dan II, yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan, serta dorongan yang sangat berharga bagi penulis.
5. Bapak Dr. Safei, M.Si. dan Bapak Dr. Muhammad Rusydi Rasyid, M.Ag., M.Ed., selaku validator Instrumen, yang meluangkan waktunya untuk membimbing penulis.
6. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Khalifah Mustami, M.Pd. dan Bapak Dr. Muhammad Yahdi, M.Ag., selaku penguji I dan II.
7. Seluruh Staf pengajar dan karyawan yang berada dalam lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN alauddin makassar yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan yang telah membantu kelancaran proses penulisan skripsi ini.
8. Kakak dan adik-adik penulis, yang selalu menyertai langkah penulis.
9. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2015, dan semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini, semoga dengan bantuannya dapat bernilai ibadah disisi Allah swt.
10. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dorongan, dukungan beserta doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

Selayaknya kalimat yang menyatakan tidak ada sesuatu yang sempurna. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran serta masukan dari pembaca demi penyusunan skripsi dengan variabel yang serupa yang lebih baik lagi.

Hanya ucapan terimakasih yang penulis haturkan, semoga amal kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang melimpah dari Allah swt. dan harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Wassalamu'alaikumwr.wb.

Makassar, Maret 2020

Penulis

Nurhasisa

NIM. 20100115038



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xiii
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1-11
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Kajian Pustaka	6
D. Definisi Operasional Variabel.....	10
E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN TEORETIS.....	12-35
A. Pengembangan	12
B. Bahan Ajar PAI.....	23
C. Macromedia Flash.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	36-47
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	35
B. Model Pengembangan Produk	36
C. Metode Pengumpulan Data.....	40
D. Instrumen Penelitian	41
E. Analisis Data.....	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48-84

A. Hasil penelitian 48

B. Pembahasan hasil penelitian 76

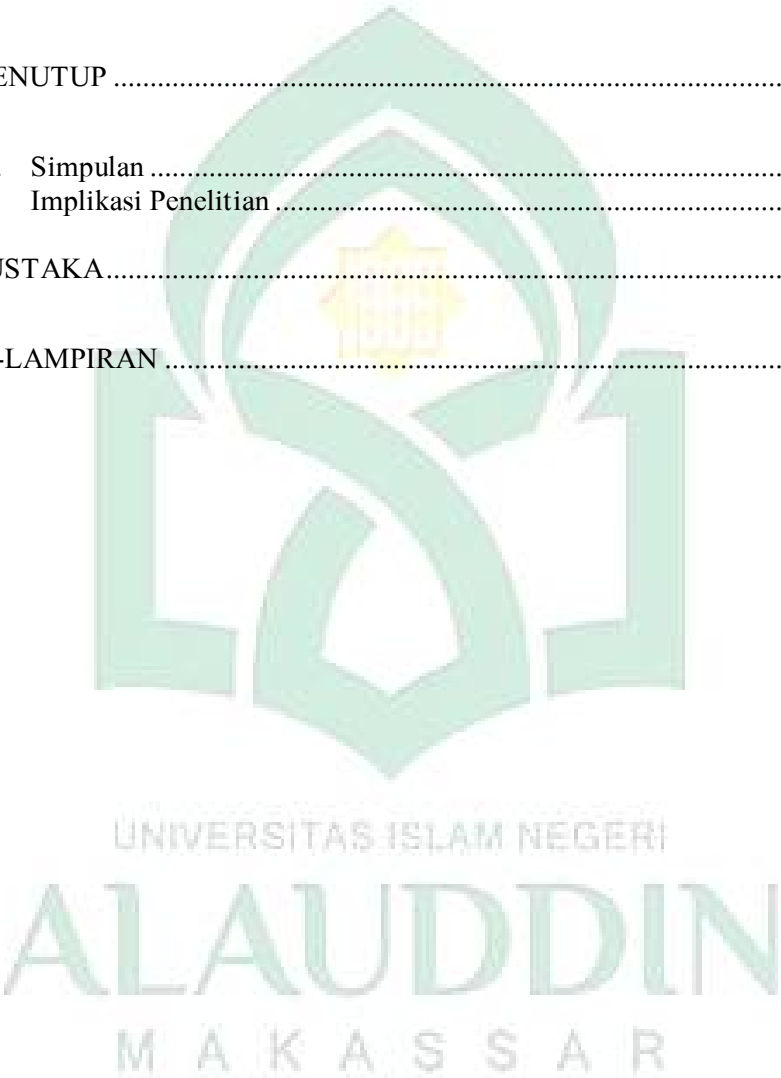
BAB V PENUTUP 85-86

A. Simpulan 85

B. Implikasi Penelitian 86

DAFTAR PUSTAKA..... 87-89

LAMPIRAN-LAMPIRAN 90-144



DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Hal.
Tabel 2.1	: Klasifikasi materi pembelajaran menjadi fakta, konsep, prosedur, dan prinsip.....	23
Tabel 4.1	: Nama-Nama Validator	56
Tabel 4.2	: Tabel penilaian aspek teknik penyajian materi	56
Tabel 4.3	: Tabel penyajian aspek pendukung penyajian materi	57
Tabel 4.4	: Rerata validasi aspek penyajian materi	58
Tabel 4.5	: Kritikan dan saran validator terhadap aspek penyajian materi....	58
Tabel 4.6	: Aspek kecakupan materi.....	59
Tabel 4.7	: aspek akurasi materi	59
Tabel 4.8	: Aspek kemutakhiran.....	59
Tabel 4.9	: Aspek menumbuhkan keingintahuan	60
Tabel 4.10	: Tabel rata-rata tingkat kevalidan kelayakan isi bahan ajar.....	61
Tabel 4.11	: Kritikan dan saran validator untuk komponen kelayakan isi	61
Tabel 4.12	: Analisis bahan ajar untuk aspek kebahasaan	62
Tabel 4.13	: Kritik dan saran validator terhadap aspek kebahasaan	62
Tabel 4.14	: Tabel penilaian kevalidan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash	63
Tabel 4.15	: Tabel penilaian aspek teknik penyajian materi	65
Tabel 4.16	: Tabel penyajian aspek pendukung penyajian materi	65
Tabel 4.17	: Rerata validasi aspek penyajian materi	66
Tabel 4.18	: Aspek kecakupan materi.....	67
Tabel 4.19	: Aspek akurasi materi.....	67

Tabel 4.20: Aspek kemutakhiran 68

Tabel 4.21: Aspek menumbuhkan keingintahuan 68

Tabel 4.22: Tabel rata-rata tingkat kevalidan kelayakan isi bahan ajar 69

Tabel 4.23: Analisis bahan ajar untuk aspek kebahasaan 70

Tabel 4.24 : Kritik dan saran validator terhadap aspek kebahasaan 70

Tabel 4.25: Tabel penilaian kevalidan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia
Flash 71

Tabel 4.26: Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik..... 71

Tabel 4.27: Distribusi frekuensi nilai hasil belajar peserta didik..... 72

Tabel 4.28 : Analisis deskriptif tes hasil belajar peserta didik menggunakan
bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash..... 74

Tabel 4.29 : Hasil deksriptif tes hasil belajar 74

Tabel 4.30 : Uji t-1 sampel hasil belajar peserta didik..... 75

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 : Langkah-langkah penggunaan metode R&D.....	20
Gambar 3.1 : Bagan model pengembangan perangkat pembelajaran 4D.....	39
Gambar 4.1 : Konstruk bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.....	52
Gambar 4.2 : Sampul bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.....	53
Gambar 4.3 : Isi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash	54
Gambar 4.4 : <i>Portotype</i> I bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.....	55
Gambar 4.5 : <i>Portotype</i> II bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.....	64
Gambar 4.6 : Diagram rekapitulasi presentasi angket respon peserta didik.....	72
Gambar 4.7 : Diagram nilai yang diperoleh peserta didik.....	73
Gambar 4.8 : Diagram rekapitulasi hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar PAI berbasis Aplikasi Macromedia Flash.....	75

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	j	je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	,	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. *Vokal*

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوْ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauḷa*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ا ... ا ... ي	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
ى	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
و	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- مَات : *māta*
- رَمَى : *ramā*
- قِيلَ : *qīla*
- يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭfāl*
- الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*
- الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan

sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقُّ : *al-ḥaqq*

نُعَم : *nu‘ima*

عُدُّو : *‘aduwwun*

Jika huruf ى ber-*tasydīd* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘aliyy atau ‘aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘arabiyy atau ‘araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (*az-zalzalah*)

الْفَلَسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*,

ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wuḍi‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīh al-Qur’ān
Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī
Abū Naṣr al-Farābī
Al-Gazālī
Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. *Daftar Singkatan*

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

- swt. = *subḥānahū wa ta‘ālā*
- saw. = *ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam*
- a.s. = *‘alaihi al-salām*
- H = Hijrah
- M = Masehi
- SM = Sebelum Masehi
- l. = Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
- w. = Wafat tahun
- QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
- HR = Hadis Riwayat



ABSTRAK

Nama : Nurhasisa
NIM : 20100115038
Judul : "Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang"

Penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu untuk memproduksi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash. Dari tujuan umum tersebut kemudian dirumuskan tujuan khusus sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, 2) Menguji validitas bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, 3) Menilai kepraktisan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, 4) Menguji keefektifan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIA SMAN 3 Pinrang yang berjumlah 152 peserta didik dengan jumlah sampel sebanyak 31 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, butir-butir tes, dan butir-butir angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang dilakukan dengan prosedur pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model tahapan 4D yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*) yang terdiri atas analisis awal-akhir, analisis tujuan, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tahap akhir, (2) Perancangan (*Design*) yang terdiri atas pemilihan format dan rancangan awal, (3) Pengembangan (*Develope*) yang terdiri atas validasi ahli dan uji coba lapangan, dan (4) Penyebaran (*Disseminate*) yang dimana bahan ajar ini disosialisasikan di kelas XI IS SMA Negeri 3 Pinrang, 2) Hasil analisis lembar validasi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yang dinilai oleh ketiga pakar diperoleh nilai V yaitu 0.9 yaitu terdapat pada kategori sangat valid dan layak digunakan, 3) Hasil analisis kepraktisan dengan menggunakan angket respon untuk keseluruhan aspek diperoleh rata-rata peserta didik 38.7 % merespon sangat positif dan 58.1 % merespon positif terhadap bahan ajar PAI. Hasil analisis respon angket peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash praktis digunakan dalam proses pembelajaran. 4) Hasil analisis keefektifan dengan menggunakan tes belajar peserta didik diperoleh rata-rata 83.87 % yang terdapat pada kategori sangat baik dan 16.13 % baik setelah menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, sehingga bahan ajar PAI yang dikembangkan dikatakan efektif.

Implikasi penelitian ini adalah: 1) Bagi pendidik menggunakan berbagai macam bahan ajar dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, tidak hanya menggunakan buku paket saja, 2) Bagi peneliti yang berkeinginan mengembangkan bahan ajar PAI yang sama diharapkan menambahkan variasi yang lebih pada bahan ajar yang dikembangkan selanjutnya.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu komponen dan sangat berperan penting dalam dunia pendidikan adalah seorang guru, guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik. Orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang program pembelajaran serta mampu menata dan mengelola kelas agar peserta didik dapat belajar dan pada akhirnya dapat mencapai tingkat kedewasaan sebagai tujuan akhir dari proses pendidikan.¹ Dengan demikian guru harus mampu mendorong, membimbing dan memberi fasilitas kepada peserta didik agar dapat meningkatkan minat belajarnya.

Guru yang mengajar dengan metode ceramah saja atau lebih buruk lagi dengan menyalin saja (baik di papan atau didiktekan), akan menjadikan kelas itu pasif, kelas yang peserta didiknya selalu menunggu apa yang akan diberikan oleh gurunya.² Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor guru, maka guru dituntut untuk memiliki kemampuan merancang pembelajaran yaitu dengan memilih strategi pembelajaran, menguasai materi ajar, dan mendesain pembelajaran.³

¹Lihat Hamzah, *Profesi Pendidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 15.

²Lihat Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 162.

³Lihat Muljono Damopolii, *Program Pendidikan Gratis: Idealisasi atau Politisasi?* (Makassar, Alauddin University Press, 2012), h. 34.

Proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan akan tercapai apabila seorang guru dapat merencanakan pembelajaran dengan menentukan metode, strategi, model dan pendekatan serta alat atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan kondisi peserta didik. Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari guru melalui saluran/media tertentu ke peserta didik. Ada beberapa faktor yang dapat menghambat komunikasi yaitu hambatan psikologis seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan dan hambatan fisik.⁴

Salah satu penghambat yang sangat berpengaruh dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik adalah kurangnya minat, pada umumnya yang menyebabkan turunnya minat peserta didik yaitu alat atau media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Briggs dalam Ali Mudlofir mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, biasanya media berupa buku, film, kaset-kaset dan film bingkai.⁵ Dalam pandangan islam, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terkait pentingnya media pembelajaran, Allah telah memberikan penjelasan dalam QS al-‘Alaq/96: 4-5:

Terjemahnya: اَلَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

⁴Lihat Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 11.

⁵Lihat Ali Mudlofir dkk., *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h. 122.

Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁶

Maknanya adalah tanpa media, materi yang disampaikan akan terasa sulit dicerna oleh peserta didik.⁷ Media mampu memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik mengenai peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁸ Dengan begitu, untuk membangun minat peserta didik, seorang guru harus merancang media pengajaran sedemikian rupa hingga menarik dan dapat dipahami peserta didik secara singkat.

Teknologi informasi dan komunikasi adalah pemanfaatan manajemen sistem informasi yang merupakan aplikasi *software* dan *hardware* dalam menunjang proses belajar mengajar.⁹ Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan terutama pada dunia pendidikan yang berupaya menjadikan teknologi ini sebagai sebuah bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik. Pembelajaran multimedia pada dasarnya merupakan pembelajaran yang diharapkan mampu memberdayakan semua aktivitas otak selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut Robin dan Linda dalam Deni Darmawan mengemukakan bahwa multimedia adalah alat yang dapat digunakan untuk menciptakan presentasi yang

⁶Lihat Kementrian Agama RI, *Kitab Al-Qur'an Al-Fatih dengan Alat Peraga Tajwid Kode Arab* (Jakarta: Insan Media Pustaka, 2012), h. 597.

⁷Lihat M. Iksan, "Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1", *Thesis* (Malang: Pascasarjana, UIN Malik Ibrahim, 2015), h. 137.

⁸Lihat Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 26-27.

⁹Lihat Muljono Damopolii dkk., "Pengembangan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Penghubung Kelas Kerjasama Pascasarjana UIN Alauddin di Sulawesi Selatan", *Laporan Skripsi* (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2014), h. 17.

dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.¹⁰ Hal yang dapat dilakukan seorang guru untuk membangun minat peserta didik salah satunya yaitu memanfaatkan bahan ajar yang berbasis media interaktif.

Media interaktif adalah gabungan dari beberapa media (audio, teks, gambar, grafik, animasi, dan video).¹¹ Ada banyak *software* pendukung yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran berbasis multimedia interaktif, salah satunya yaitu aplikasi Macromedia Flash. Penelitian Indra Sakti dkk, menunjukkan hasil penelitian ialah ada pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) melalui media animasi berbasis Macromedia Flashterhadap pemahaman konsep fisika secara signifikan dengan t hitung $4,087 > t$ tabel $1,988$ pada taraf signifikan 95% dan ada pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) melalui media animasi berbasis Macromedia Flashterhadap minat belajar peserta didik secara signifikan dengan t hitung $12,259 > t$ tabel $1,988$ pada taraf signifikan 95% .¹² Dengan begitu, media interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat peserta didik.

Berdasarkan wawancara ringan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan seorang guru PAI atas nama ibu Nusriani pada tanggal 26 November 2018. Menyatakan bahwa, pada kelas XI MIA SMA Negeri 3 Pinrang kecamatan Mattirosompe Kabupaten Pinrang, diperoleh data bahwa minat belajar yang dimiliki

¹⁰Lihat Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 47.

¹¹Lihat Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 181.

¹²Lihat Indra Sakti dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Konsep Pemahaman Fisika Siswa di SMA Plus 7 Kota Bengkulu”, *Jurnal Exacta* 10, no. 1 (2012): h. 1.

oleh peserta didik kelas XI MIA terutama pada mata pelajaran PAI yakni masih tergolong rendah atau hanya beberapa peserta didik yang berminat untuk belajar PAI. Dengan begitu, diperlukan suatu variasi dalam metode pembelajaran dan salah satu alternatif yang dapat membantu meningkatkan minat peserta didik. Kiranya melalui pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *software* Macromedia Flashini dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut.

Macromedia Flash merupakan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat digunakan oleh peneliti untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena melalui aplikasi ini pendidik dapat membuat presentasi materi ajar dengan gabungan dari teks, gambar, animasi maupun suara. Macromedia Flashini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran PAI.

Berdasar pada pernyataan di atas terkait rendahnya minat belajar pada mata pelajaran PAI pada kelas XI, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam mengenai pengembangan bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 3 Pinrang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah pokok adalah bagaimana memproduksi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, dari rumusan masalah tersebut maka diformulasi beberapa sub-sub rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang?
2. Bagaimana validitas bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang?
3. Bagaimana kepraktisan bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang?
4. Bagaimana efektivitas bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang?

C. *Kajian Pustaka*

Berdasarkan penelitian Indra Sakti dkk yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu” Hasil penelitian ialah ada pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) melalui media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap pemahaman konsep fisika secara signifikan dengan t hitung $4,087 > t$ tabel $1,988$ pada taraf signifikan 95% dan ada pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) melalui media animasi berbasis Macromedia Flash terhadap minat belajar siswa secara signifikan dengan t hitung $12,259 > t$ tabel $1,988$ pada taraf signifikan 95% .¹³

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indra Sakti dkk, adapun perbedaannya yaitu penelitian ini

¹³Indra Sakti dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Konsep Pemahaman Fisika Siswa di SMA Plus 7 Kota Bengkulu”, h. 1.

bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar sedangkan penelitian Indra Sakti dkk bertujuan untuk melihat pengaruh model dengan menggunakan Macromedia Flash. Adapun persamaannya yaitu peneliti menggunakan aplikasi yang sama dalam pembuatan bahan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Eka Reny Viajayani dkk yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash *Pro 8* pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash *Pro 8* pada pokok bahasan Suhu dan Kalor yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 83,62%).¹⁴

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian Eka Reny Vijayanti dkk adalah materi yang akan diajarkan, adapun persamaan pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi yang sama yaitu Macromedia Flash.

Berdasarkan penelitian Ni'matul Ulfa yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash 8 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat di MAN Bangil Kabupaten Pasuruan. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil motivasi belajar siswa yang pada awalnya tidak menggunakan bahan ajar berbasis Macromedia Flash 8. Dari motivasi belajar yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis Macromedia Flash 8 dapat

¹⁴Lihat Eka Reny Viajayani dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash 8 pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor", *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2013): h. 144.

meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI semester 2 di MAN Bangil kabupaten Pasuruan.¹⁵

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian Ni'matul Ulfa adalah pokok bahasan yang akan diajarkan, adapun persamaannya yaitu peneliti menggunakan aplikasi yang sama dalam pembuatan bahan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian M. Iksan yang berjudul Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1. Penggunaan Macromedia Flash berpengaruh dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Sebelum eksperimen berlangsung, motivasi dan prestasi belajar siswa rendah. Siswa kurang perhatian, kurang percaya diri, dan kurang puas dengan pembelajaran yang ada. Nilai rata-ratanya hanya sebesar 51.13. Setelah adanya eksperimen, baik motivasi maupun prestasi belajar siswa meningkat. Siswa sudah menunjukkan hal yang baik dalam perhatian, kepercayaan diri, dan siswa juga puas terhadap pembelajaran SKI yang berlangsung. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 93.06.¹⁶

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh M. Iksan yaitu dalam penelitian M. Iksan bertujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik melalui penggunaan aplikasi Macromedia Flash

¹⁵Lihat Ni'matul Ulfa, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash8 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat di MAN Bangil Kabupaten Pasuruan", *Skripsi* (Malang: Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), h. 144.

¹⁶M. Iksan, "Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1", h. 137.

sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar PAI dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash.

Berdasarkan penelitian Zainul Badri yang berjudul Penerapan Macromedia Flash 8 pada Materi Fungsi Komposisi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas XI-A Ma Nu TBS Kudus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penerapan Macromedia Flash 8 dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep peserta didik, secara drastis dapat dilihat bahwa perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan media dalam hal ini Macromedia Flash 8 dengan pembelajaran *expository*. Untuk peningkatan presentase aktivitas peserta didik pada siklus terakhir mampu mencapai hingga 97,7%; pemahaman konsep peserta didik 80,6 dengan hasil belajar 86,1. Dengan demikian, pencapaian indikator aktivitas tersebut telah mencapai standar indikator keberhasilan di atas 75%. Dan ketuntasan belajar tercapai diatas KKM 60.¹⁷

Penelitian Zainul Badri memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Adapun perbedaannya yaitu dari segi materi yang akan diajarkan sedangkan persamaannya, peneliti menggunakan aplikasi Macromedia Flash pro 8 dalam pembuatan bahan pembelajaran.

Hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa bahan ajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI adalah bahan ajar yang berbasis Macromedia Flash. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai bagaimana meningkatkan minat belajar peserta didik dengan memanfaatkan bahan ajar yang berbasis aplikasi Macromedia Flash.

¹⁷Lihat Zainul Badri, "Penerapan Macromedia Flash8 pada Materi Fungsi Komposisi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas XI-A MA NU TBS Kudus", *Skripsi* (Semarang: Fak. Tarbiyah IAIN Walisongo, 2010), h. 51.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, adapun produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash pada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 3 Pinrang.

Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash dalam penelitian ini merupakan sumber belajar PAI materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash yang dapat merancang animasi sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat belajar peserta didik.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum dari penelitian ini, adalah untuk memproduksi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, maka sub tujuan pada penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang.
- b. Untuk menguji validitas bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang.
- c. Untuk menilai kepraktisan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang.

- d. Untuk menguji keefektivanbahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flashbagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Pendidik, sebagai bahan ajar yang dapat digunakan dalam meningkatkan atau membangun minat peserta didik dalam belajar PAI terutama pada kelas XI MIA SMA Negeri 3 Pinrang.
- b. Bagi peserta didik, sebagai bahan ajar yang dapat memudahkan untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik terutama kelas XI MIA SMA Negeri 3 Pinrang



BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Pengembangan*

1. **Pengertian Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggrisnya disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektivan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektivan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektivan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).¹

Metode penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang tujuan akhirnya menghasilkan produk tertentu, dalam penelitian ini berupa produk bahan ajar PAI yang dibuat menggunakan aplikasi Macromedia Flash Pro 8, yang akan diuji kevalidan, efektifan dan kepraktisannya sehingga produk tersebut layak untuk digunakan.

2. **Model-model Pengembangan Pembelajaran**

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran dikenal tiga macam model pengembangan perangkat, yaitu model Dick and Carey, model 4-D dan model Kemp.

¹Lihat Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 407.

a. Model Pengembangan Pembelajaran Dick & Carey

Dengan menggunakan kerangka berpikir sistem, Dick & Carey (1978, 1985) menyusun model instruksional sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Mengidentifikasi tujuan pembelajaran adalah menentukan apa yang dikehendaki oleh guru agar dapat dilakukan peserta didik selesai mereka mengikuti pembelajaran. Batasan tujuan dapat dilihat dari standar kompetensi, kebutuhan kurikulum, kesulitan belajar, karakteristik peserta didik, dan lain-lain.

2) Melakukan Analisis Pembelajaran

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran, guru hendaknya menentukan jenis pembelajaran yang dikehendaki oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran perlu dianalisis untuk mengenali keterampilan-keterampilan bawahan atau sub ordinat yang mengharuskan peserta didik menguasai materi dan langkah-langkah prosedural bawahan yang ada yang diikuti peserta didik untuk mengikuti pembelajaran tertentu.

3) Mengidentifikasi Perilaku Awal dan Karakteristik

Disamping mengenali keterampilan-keterampilan bawahan dan langkah-langkah prosedural yang harus dimasukkan dalam pembelajaran, maka perlu untuk mengenali keterampilan-keterampilan tertentu yang harus dimiliki peserta didik sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini bukan berarti menyusun daftar semua hal yang dapat dilakukan oleh peserta didik, melainkan mengenali keterampilan-keterampilan tertentu yang harus dimiliki peserta didik untuk memulai pembelajaran.

4) Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Atas dasar analisis pembelajaran dan keterangan tentang tingkah laku masukan, pembelajar menyusun pertanyaan spesifik tentang keterampilan apa yang akan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran. pernyataan yang dijabarkan dari keterampilan-keterampilan yang dikenali dengan jalan melakukan analisis pembelajaran ini perlu menyebutkan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, kondisi perbuatan yang menunjukkan keterampilan tersebut, dan kriteria performasi yang berhasil.

5) Mengembangkan Butir tes Acuan Kriteria

Berdasarkan tujuan khusus atau kompetensi dasar yang telah dirumuskan, guru menyusun butir-butir penilaian yang sejajar yang dapat mengukur kemampuan peserta didik untuk mencapai apa yang dicantumkan dalam kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. Tekanan utama diletakkan dengan mengaitkan pada tingkah laku yang disebutkan dalam tujuan dengan apa yang diminta dari butir-butir tersebut.

6) Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Dengan adanya keterangan-keterangan dari langkah-langkah sebelumnya, guru harus memulai mengenali strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran dan menentukan media apa yang cocok untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan akhir. Bagian-bagian strategi pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran, inti, dan penutup.

7) Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Langkah ini didasarkan pada strategi pembelajaran, kegiatan mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran meliputi buku petunjuk peserta

didik, bahan ajar, tes, dan buku pegangan guru. Keputusan untuk mengembangkan bahan ajar pada dasarnya tergantung pada jenis pembelajaran yang akan dilakukan.

8) Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif

Kegiatan ini adalah melakukan serangkaian penilaian dengan maksud mengumpulkan data yang digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana teknik-teknik dalam menyempurnakan rencana pembelajaran dan juga untuk mengetahui kemajuan proses pembelajaran.

9) Merevisi Pembelajaran

Data dari penilaian formatif dianalisis sebagai usaha untuk mengenali kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam mencapai tujuan dan untuk menghubungkan kesulitan-kesulitan tersebut dengan kekurangan tertentu dalam proses pembelajaran

10) Melakukan Evaluasi Sumatif

Langkah ini mempunyai arti mengadakan tindakan penilaian secara keseluruhan yang dimulai dari pertama sampai akhir, oleh karena itu idealnya penilaian ini tidak hanya melibatkan guru, namun juga evaluator yang independen.²

Jadi, model pembelajaran Dick and Carey adalah model pengembangan pembelajaran yang menggunakan kerangka berpikir sistem yang terdapat beberapa langkah yaitu mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan butir tes acuan kriteria, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan

²Lihat Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), h.56-58.

melakukan evaluasi formatif, merevisi pembelajaran dan melakukan evaluasi sumatif.

b. Model Pengembangan 4-D (Model Thiagrajan)

Pengembangan perangkat menurut Thiagrajan, sammel dan sammel dalam Trianto, bahwa model pengembangan perangkat terdiri dari empat tahap yang dikenal dengan sebutan *four-D model* yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*).

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Untuk menetapkan dan menentukan syarat-syarat pembelajaran. menentukan dan menerapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi lima langkah pokok yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini terdiri dari empat tahap yaitu:

- a) Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat ukur mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah kegiatan pembelajaran.
- b) Pemilihan media yang sesuai tujuan pembelajaran, untuk menyampaikan tujuan pembelajaran

- c) Pemilihan format, dalam pemilihan format ini misalnya dapat dilakukan dengan mengkaji format-format perangkat yang ada dan yang sudah dikembangkan di negara-negara lain yang lebih maju
- d) Rancangan awal, desain awal merupakan desain perangkat pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan aktivitas guru dan peserta didik.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar meliputi:

- a) Validasi perangkat oleh pakar diikuti revisi
- b) Simulasi, yaitu kegiatan mengoperasionalkan perangkat (rencana pembelajaran)
- c) Uji coba terbatas, hasil tahap simulasi dan uji coba terbatas digunakan sebagai dasar revisi perangkat

4) Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Pada tahap ini merupakan tahapan penggunaan perangkat yang telah dikembangkan dan telah diuji coba pada skala yang lebih luas. Misalnya oleh guru lain. Tahap ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat dalam pembelajaran.³

Model pengembangan pembelajaran 4-D adalah model pengembangan pembelajaran yang memiliki empat langkah yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

³Lihat Wahyuni, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PBL) Peserta Didik Kelas X SMA Vapip Sungguminasa Makassar", *Skripsi* (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2015), h. 29-31.

c. Model Pembelajaran Kemp

Model pengembangan instruksional menurut Kemp atau yang disebut Rancangan Instruksional, terdiri dari 8 langkah yaitu:

- 1) Menentukan tujuan umum menurut kurikulum yang berlaku dengan fakta yang terjadi di lapangan baik berkaitan dengan model, pendekatan, metode, teknik maupun strategi yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Membuat analisis tentang karakteristik peserta didik. Analisis ini diperlukan untuk apakah latar belakang pendidikan, dan sosial budaya peserta didik memungkinkan untuk mengikuti program dan langkah-langkah apa yang perlu diambil.
- 3) Menentukan kompetensi dan indikator yang operasional dan terukur. Dengan demikian peserta didik akan tahu apa yang harus dikerjakan, bagaimana mengerjakannya, dan apa indikatornya bahwa ia telah berhasil. Dari segi pembelajar rumusan itu akan berguna dalam menyusun tes kemampuan/ keberhasilan, dan pemilihan materi yang sesuai.
- 4) Menentukan materi/ bahan pelajaran yang sesuai dengan indikator.
- 5) Menetapkan tes awal (*pre-test*) ini diperlukan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa telah memenuhi prasyarat belajar yang dituntut untuk mengikuti program yang bersangkutan. Dengan demikian pembelajar dapat memilih materi yang diperlukan tanpa harus menyajikan yang tidak perlu.
- 6) Menentukan strategi belajar mengajar yang sesuai. Kriteria umum pemilihan strategi belajar mengajar sesuai dengan tujuan instruksional khusus yaitu

efesiensi, efektifitas, ekonomis dan kepraktisan, melalui suatu analisis alternatif.

- 7) Mengoordinasi sarana penunjang yang diperlukan, meliputi biaya, fasilitas, peralatan, waktu dan tenaga.
- 8) Mengadakan evaluasi. Evaluasi ini sangat diperlukan untuk mengontrol dan mengkaji keberhasilan program instruksional, instrumen evaluasi atau tes dan metode.⁴

Adapun model pengembangan pembelajaran yang akan digunakan dalam mengembangkan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash adalah dengan menggunakan model 4-D yaitu pengembangan perangkat yang terdiri dari empat tahap yang biasa juga disebut dengan *four-D model* yaitu model pengembangan yang mencakup tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*dissiminate*).

3. Langkah-langkah Pengembangan

Untuk memperoleh bahan ajar yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif agar dapat berfungsi dimasyarakat luas maka serangkaian prosedur pengembangan harus dipahami dengan baik, berikut adalah langkah-langkah penelitian pengembangan:

⁴Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*, h. 53-54.



Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D

a. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila kita dapat mendayagukannya. Potensi dan masalah yang dikembangkan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan atau instansi tertentu yang masih *uptodate*.

b. Mengumpulkan Informasi

Setelah mengumpulkan potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *uptodate*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini perlu metode penelitian tersendiri, metode yang

akan digunakan untuk penelitian tergantung permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

c. Desain Produk

Produk ini dapat berupa barang, model, sistem kerja, kebijakan, buku ajar, manual, dan sejenisnya. Kemudian dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.

e. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Peneliti yang menghasilkan produk bertugas memperbaiki desain tersebut.

f. Uji coba Produk

Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

g. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan pada tempat kerja yang lebih luas di mana sampel tersebut diambil, atau diberlakukan pada tempat kerja yang sesungguhnya.

h. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk ruang lingkup yang luas.

i. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelemahan. Kemudian pada uji pemakaian, sebaiknya pembuatan produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

j. Pembuatan produk massal, pada tahap ini dilakukan produk yang telah di uji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal.⁵

Menurut Ranjit dalam Muhammad Yaumi mengatakan bahwa ada sepuluh tahapan dalam mengembangkan bahan pembelajaran yaitu: Identifikasi kebutuhan dan masalah, analisis masalah (terutama terkait dengan pola resistensi), analisis masalah (identifikasi faktor kebutuhan dan motivasi, dan taktik persuasi),

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 408-426.

merumuskan dan menetapkan tujuan, menyeleksi topik, menyeleksi bentuk (format), menyusun konten, editing, testing (pengujian) dan revisi.⁶

B. *Bahan Ajar PAI*

1. Pengertian Bahan Ajar PAI

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang dapat digunakan untuk membantu para pendidik dalam pelaksanaan suatu proses kegiatan pembelajaran.⁷ Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai seperangkat bahan yang disusun secara sistematis untuk kebutuhan pembelajaran yang bersumber dari bahan cetak, alat bantu visual, audio, video, multimedia dan animasi, serta komputer dan jaringan.⁸

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip dan prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Tabel 2.1: Klasifikasi materi pembelajaran menjadi fakta, konsep, prosedur, dan prinsip

No.	Jenis Materi	Penegertian dan contoh
1.	Fakta	Menyebutkan kapan, berapa, nama, dan dimana. Contoh:

⁶Lihat Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 282.

⁷Lihat Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), h. 125.

⁸Muhammad Yaumi, *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*, h. 140

Negara RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945; seminggu ada 7 hari; Ibu kota Negara RI Jakarta; Ujung Pandang terletak di Sulawesi Selatan.

2. **Konsep** Definisi, identifikasi, klasifikasi, dan ciri-ciri khusus.

Contoh:

Hukum ialah peraturan yang harus dipatuhi/taati, dan jika dilanggar dikenai sanksi berupa denda atau pidana

3. **Prinsip** Penerapan dalil, hukum, atau rumus. (jika...maka...)

4. **Prosedur** Bagan arus atau bagan alur (*flowchart*), algoritma, langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara berurutan.

Bahan ajar PAI adalah segala bahan yang memuat materi mengenai pelajaran pendidikan agama Islam digunakan untuk membantu guru dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Tujuan dan Fungsi Bahan Ajar

a. Tujuan Bahan Ajar:

- 1) Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.

Segala informasi yang didapat dari sumber belajar kemudian disusun dalam bentuk bahan ajar. Hal ini kemudian membuka wacana dan wahana baru bagi peserta didik karena materi ajar yang disampaikan adalah sesuatu yang baru menarik.

2) Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar

Pemilihan bahan ajar tidak terpaku hanya pada satu sumber, tetapi dari berbagai macam sumber belajar yang dapat dijadikan acuan dalam menyusun suatu bahan pembelajaran.

3) Memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Bahan pembelajaran yang disusun sendiri akan memudahkan pendidik yang berperan sebagai fasilitator untuk menyampaikan materi ajar dengan cara yang bervariasi.

4) Agar pembelajaran menjadi lebih menarik

Bahan ajar yang bervariasi sangat menentukan kegiatan pembelajaran yang diharapkan yaitu pembelajaran yang tidak terpaku hanya pada satu sumber buku atau di dalam kelas saja tetapi pembelajaran yang dapat menarik dan membangkitkan minat peserta didik.⁹

Terkait dengan beberapa tujuan bahan ajar yang dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan bahan ajar adalah sebagai alat yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, dan menyediakan berbagai bahan ajar serta agar kegiatan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

b. Fungsi Bahan Ajar:

⁹Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, h. 153-154.

- 1) Sebagai pedoman bagi seorang guru untuk mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik.
- 2) Sebagai pedoman bagi peserta didik untuk mengarahkan semua aktivitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dikuasainya.
- 3) Sebagai alat untuk mengevaluasi pencapaian dan penugasan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.¹⁰

Berdasarkan beberapa fungsi bahan ajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik dalam mengarahkan segala aktifitas proses pembelajaran, juga berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Macam-macam Bahan Ajar

a. Bahan Cetak (*Printed*) antara lain:

1) *Handout*

Bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang pendidik untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/ kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik.

2) Buku

Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis. Buku pelajaran berisi

¹⁰Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, h. 154.

tentang ilmu pengetahuan yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) Modul

Modul merupakan seperangkat bahan ajar yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar mandiri tanpa bimbingan seorang guru, sebuah modul akan bermakna apabila peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah dan cepat dimengerti. Modul menggambarkan kompetensi dasar yang akan dicapai peserta didik, disajikan dengan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi.

4) Lembar kegiatan peserta didik

Lembar kegiatan peserta didik (*student work sheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Suatu tugas yang disajikan oleh pendidik dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya.

5) Brosur

KBBI dalam Abdul Majid brosur adalah bahan informasi tertulis mengenai suatu masalah yang disusun secara sistematis atau cetakan yang hanya terdiri atas beberapa halaman dan dilipat tanpa dijilid atau selebaran cetakan yang berisi keterangan singkat tetapi lengkap tentang perusahaan atau organisasi.

6) Leaflet

Leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Biasanya *leaflet* didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami.

7) *Wallchart*

Wallchart adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/ proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu.

8) Foto atau Gambar

Foto atau gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan suatu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/ gambar peserta didik dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

9) Model atau Market

Bahan ajar semacam ini biasanya tidak dapat berdiri sendiri melainkan harus dibantu dengan bahan tertulis agar memudahkan pendidik dalam mengajar dan peserta didik dalam belajar. Memanfaatkan model atau market sebagai bahan ajar harus menggunakan kompetensi dasar dalam kurikulum sebagai acuannya.

b. Bahan Ajar Dengar (Audio)

1) Kaset/ piringan hitam/ *compact disk*

Bahan ajar kaset tidak dapat berdiri sendiri, dalam penggunaannya memerlukan bantuan alat dan bahan lainnya seperti *tape recorder* dan lembar skenario guru. Media kaset dapat menyimpan suara dan dapat secara berulang-ulang diperdengarkan kepada peserta didik. Biasanya media ini digunakan dalam pembelajaran bahasa dan musik.

2) Radio

Radio dapat dirancang sebagai bahan ajar, misalnya pada waktu tertentu pendidik merencanakan sebuah program pembelajaran. Misalnya memperdengarkan kepada peserta didik berita atau siaran langsung suatu fakta atau kejadian yang terkait dengan materi pembelajaran.

c. Bahan Ajar Pandang Dengar (Audio Visual)

1) Video/ Film

Program video/ film biasanya disebut sebagai alat bantu pandang dengar (audio visual media). Umumnya program video/ film telah dibuat dalam rancangan lengkap, sehingga setiap akhir dari penayangan video peserta didik dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

2) Orang atau Nara Sumber

Melalui keterampilannya seseorang dapat dijadikan sebagai bahan ajar. Agar seseorang dapat dijadikan bahan ajar secara baik, dengan begitu nara sumber tersebut harus membuat rancangan tertulis yang diturunkan dari kompetensi. Sehingga, dalam menggunakan orang sebagai bahan ajar tidak dapat berdiri sendiri melainkan dikombinasikan dengan bahan ajar tertulis.

d. Bahan Ajar Interaktif

Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Abdul Majid menyatakan bahwa bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua arah atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan perilaku alami dari suatu presentasi. Banyak orang yang telah memanfaatkan bahan ajar media

interaktif karena selain menarik juga memudahkan bagi penggunaanya dalam mempelajari suatu bidang tertentu. Biasanya bahan ajar multimedia dirancang secara lengkap mulai dari petunjuk penggunaannya hingga penilaian.

Bahan ajar interaktif dalam proses penyiapannya diperlukan adanya pengetahuan dan keterampilan yang memadai terutama dalam mengoperasikan atau menjalankan media yang akan digunakan, biasanya bahan ajar ini disajikan dalam bentuk file presentasi maupun *compact disk* (CD).¹¹

Terdapat ragam bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, namun peneliti memilih bahan ajar interaktif upaya meningkatkan minat belajar peserta didik, karena bahan ajar interaktif merupakan kombinasi dari dua arah sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

C. Macromedia Flash

1. Pengertian Macromedia Flash

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat andal. Keandalan Flash, dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program flash banyak digunakan untuk membuat CD Interaktif maupun media lain agar menjadi tampil lebih interaktif.¹²

¹¹Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran: Pengembangan Standar Kompetensi Guru*, h. 175-182.

¹²Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*, h. 232.

Macromedia Flash adalah *software* untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet. Misalnya, untuk membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.¹³

Macromedia Flash 8 merupakan aplikasi yang terkenal pada bidang grafis, dengan menggunakan *software* ini, kita dapat membuat berbagai macam karya grafis seperti presentasi, multimedia, CD interaktif, animasi pada web, slide show foto dll.¹⁴

Jadi, Macromedia Flash 8 adalah salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi interaktif, slide show foto, animasi pada web dan lainnya. Media ini juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam pembuatan bahan ajar yang berbentuk presentasi dan animasi, sehingga dapat meningkatkan audio, visual dan minat belajar peserta didik.

2. Karakteristik Macromedia Flash 8

Versi yang akan digunakan untuk membuat bahan ajar dalam penelitian ini adalah Macromedia Flash 8. Adapun beberapa fitur baru pada Macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut:

- a. *Object drawing model*, setiap objek gambar yang berada pada *layer* yang sama tidak akan saling mempengaruhi.
- b. *Gradient enhancement*, merupakan kontrol terbaru yang mampu menangani gradiasi warna yang lebih kompleks.
- c. *Flash type*, penulisan teks memiliki tampilan yang lebih konsisten.

¹³Lihat Jack Febrian, *Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi* (Bandung: Informatika, 2004), h. 283.

¹⁴Ni'matul Ulfa, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash 8* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat di MAN Bangil Kabupaten Pasuruan", h. 38.

- d. *Script assist mode*, memberikan bantuan yang sangat memadai dalam penggunaan *Action Script*.
- e. *Expanded stage work area*, memberikan ruang yang luas untuk menyimpan objek-objek animasi tanpa menampilkannya saat animasi dijalankan.
- f. *Improved preferences* dialog box, desain kotak dialog *preference* diperbaharui sehingga lebih jelas dan lebih mudah dimengerti.
- g. *Single library pond*, panel tunggal yang menyimpan berbagai pustaka objek.
- h. *Object-level undo move*, pembatalan terakhir kini tersedia per-objek.¹⁵

Beberapa fitur baru pada Macromedia Flash 8 ini dapat memudahkan bagi pengguna awam atau pemula dalam membuat animasi dan presentasi. Salah satu fitur terbaru pada Macromedia Flash 8 yaitu *Object drawing model* dan *Gradient enhancement*, fitur ini berfungsi setiap objek gambar yang berada pada *layer* yang sama tidak akan saling mempengaruhi dan merupakan kontrol terbaru yang mampu menangani gradiasi warna yang lebih kompleks, dan masih terdapat beberapa fitur lain dalam aplikasi Macromedia Flash 8 sehingga lebih mudah dan jelas dimengerti.

3. Fungsi Macromedia Flash 8

Ni'matul Ulfa dalam skripsinya mengutip pendapat Adriyanto bahwa *software* Macromedia Flash 8 berfungsi dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar, karena pada Macromedia Flash 8 ini kita dapat menggabungkan beberapa komponen-komponen seperti gambar, foto, audio

¹⁵M. Iksan, "Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1", h. 40.

dan lainnya dalam satu presentasi atau dengan kata lain aplikasi ini dapat digunakan dalam mendesain bahan ajar interaktif.¹⁶

Jadi Macromedia Flash dalam dunia pendidikan berfungsi sebagai aplikasi yang dapat membuat bahan ajar interaktif sedemikian rupa sehingga mampu meningkatkan minat, hasil dan aktifitas belajar peserta didik serta memudahkan guru dalam menjelaskan materi ajar.

4. Kelebihan dan kekurangan Macromedia Flash 8

a. Kelebihan

Menurut Anggra Yuda Ramadianto Macromedia Flash sebagai program multimedia dan animasi, Macromedia Flash 8 memiliki beberapa kelebihan, sebagai berikut:

- 1) Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami Macromedia Flash dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi.
- 2) Penggunaan program Macromedia Flash dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan luwes sesuai dengan yang dikehendaki.
- 3) Macromedia Flash ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan Flash menggunakan animasi dengan basis *vector*, dan juga ukuran file *Flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.

¹⁶Ni'matul Ulfa, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash 8* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat di MAN Bangil Kabupaten Pasuruan", h. 39.

- 4) Macromedia Flash menghasilkan file bertipe ekstensi. FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe **.swf*, **.html*, **.gif*, **.jpg*, **.png*, **.exe*, **.mov*, sehingga memungkinkan untuk berbagai keperluan yang diinginkan.¹⁷

b. Kekurangan

Kekurangan Macromedia Flash hampir tidak ada, karena *software* sudah menggabungkan audio, visual, dan gambar bahkan game menarik. Hanya saja dalam pembuatannya lebih rumit dan mendetail. Bahasa pemrogramannya pun cukup sulit dan untuk pembuatan animasi 3D membutuhkan keahlian dan kemampuan lebih karena tingkat kerumitannya tinggi. Tampilan hasil olahan Macromedia Flash memang sangat menarik, akan tetapi proses pembuatannya membutuhkan ide, waktu, dan kemampuan ekstra, terutama bagi pemula. Oleh karena itu, sebagian orang menilai Macromedia Flash bukan media yang simpel untuk dibuat.¹⁸

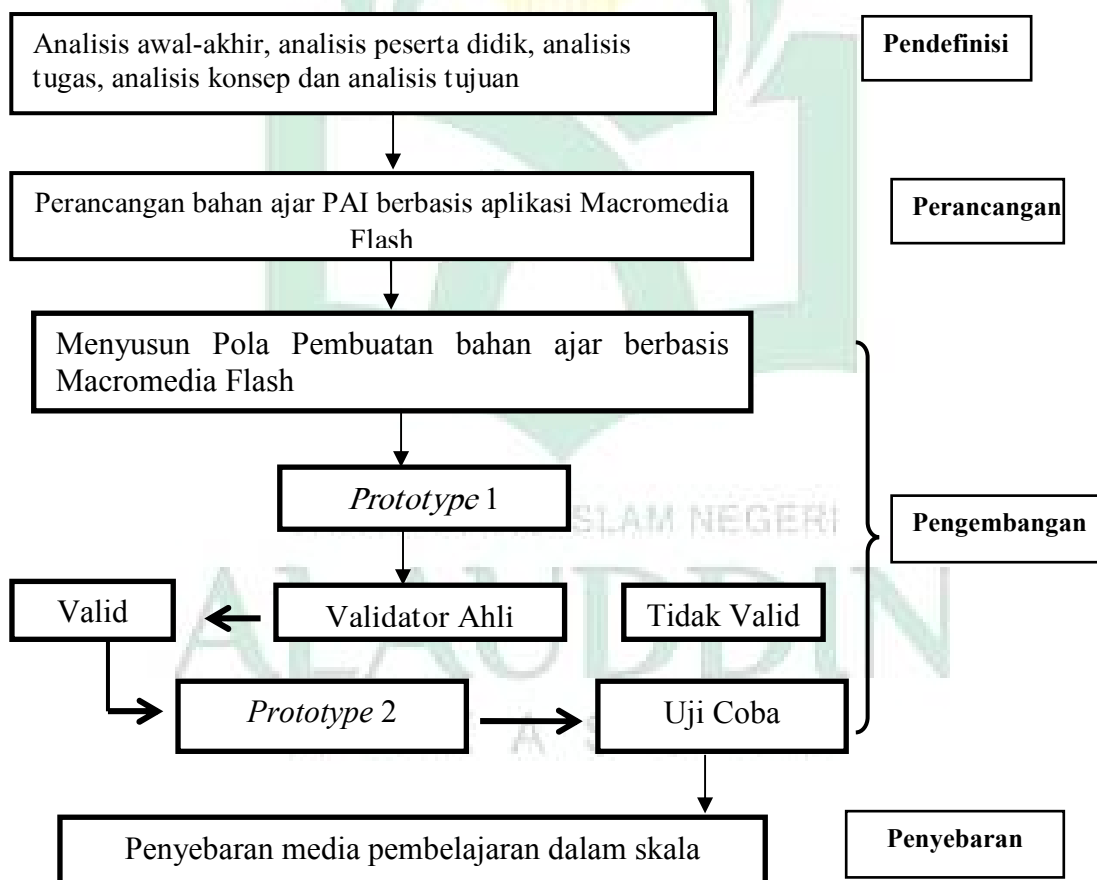
D. Kerangka Pikir

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan dengan langkah awal analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan setelah dilakukannya tahap analisis langkah berikutnya melakukan perancangan bahan ajar yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, lalu kemudian menyusun pola pembuatan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash sampai menghasilkan *prototipe* 1 yang

¹⁷Lihat Anggra Yuda Ramadianto, *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*, (Bandung: Yrama Widya, 2008), h. 10.

¹⁸M. Iksan, "Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1", h. 41.

kemudian di serahkan kepada tim validasi ahli untuk bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, setelah media dinyatakan layak digunakan berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli maka akan menghasilkan *prototipe 2* di mana bahan ajar siap di uji cobakan dalam skala terbatas, sampai ke tahap penyebaran.



Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
M A K A S S A R

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu pengembangan bahan ajar yang berbasis aplikasi Macromedia Flash. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Model penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan didefinisikan sebagai “*a process used to develop and validate educational products*”. Penelitian pengembangan memusatkan perhatiannya pada studi mengenai variabel-variabel dan perkembangannya selama beberapa bulan sampai beberapa tahun.¹ Produk yang dikembangkan dan diuji kevalidan, kepraktisan dan efektifitasnya dalam penelitian ini adalah bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash pada materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru.

2. Lokasi dan subjek penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Pinrang yang terletak di Dusun Mattombong Kecamatan Mattirosompe Kabupaten Pinrang. Peneliti memilih lokasi tersebut karena pada proses pembelajaran PAI belum memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah dan juga belum menggunakan bahan ajar multimedia. Adapun subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA 1 SMA

¹Lihat Sumadi Suryabarata, *Metode Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 78.

Negeri 3 Pinrang Kab. Pinrang dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang, terdiri dari 8 orang laki-laki dan 24 orang perempuan.

B. Model Pengembangan Produk

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah dengan model pengembangan 4-D. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Mevyn I. Semmel. Model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu : (1) *Define* (pembatasan), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), dan (4) *Dessiminate* (penyebaran).

Pada penelitian ini digunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahapan utama yaitu:²

1. Tahap pendefenisian (*Define*) tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefenisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 3 Pinrang pada peserta didik kelas XI khususnya materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru. Pada tahap ini akan diperoleh data berupa kurikulum yang digunakan sebagai pedoman pengembangan media, selain itu juga akan dilakukan penentuan indikator yang akan dicapai peserta didik berdasarkan KD pengkajian materi, perangkat pembuat media, dan penggunaan media dalam pembelajaran.
- a. Analisis awal akhir, tahap ini peneliti mencari tahu dan menetapkan permasalahan yang di hadapi peserta didik di SMA Negeri 3 Pinrang. Seperti pada materi

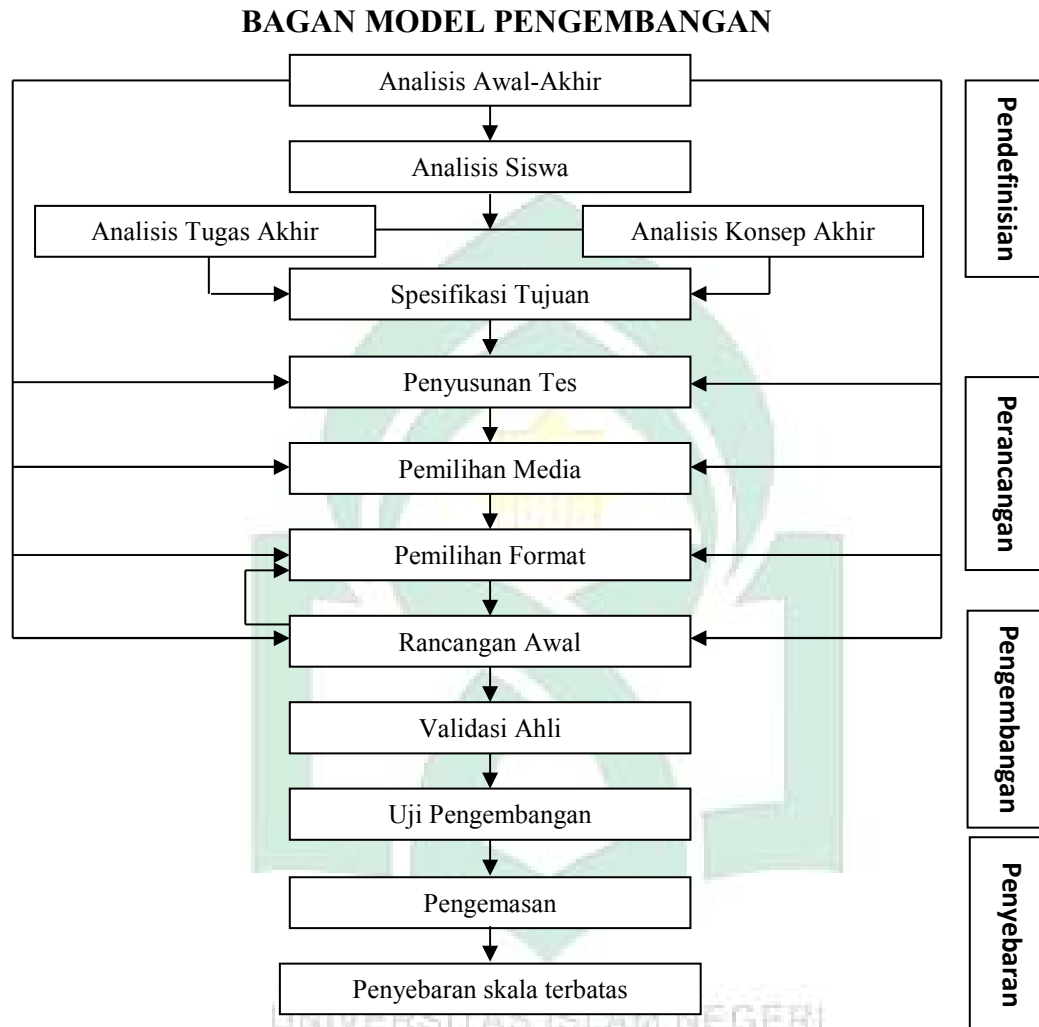
²Lihat Rafiqah, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme* (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h. 217.

pembelajaran PAI yang kebanyakan guru yang berperan dalam proses pembelajaran membuat peserta didik tidak berminat dalam mempelajari PAI.

- b. Analisis peserta didik, pada tahap ini, peneliti mencari tahu kebiasaan atau kesenangan peserta didik, dengan melakukan observasi di kelas XI melalui wawancara peserta didik dan guru mata pelajaran PAI yang mengajar di kelas tersebut kemudian melibatkan kesenangan peserta didik dalam proses pembelajaran dalam upaya menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi oleh peserta didik khususnya dalam proses pembelajaran.
 - c. Analisis tugas, pada tahap ini dilakukan yang dijadikan acuan dalam merancang tugas yang akan diselesaikan oleh peserta didik. Tugas dalam pembelajaran ini berupa tes evaluasi yang dianalisis berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru.
 - d. Analisis konsep, pada tahap ini materi pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu menghormati dan menyayangi orang tua dan guru, untuk peserta didik SMA pada kelas XI berdasarkan K 13, materi pokok, kompetensi dasar, dan indikator hasil belajar.
2. Tahap perancangan (*Design*) tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari 3 langkah, yaitu:
- a. Penyusunan tes acuan patokan, merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran khusus. Tes ini merupakan suatu alat mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar, Tes hasil belajar ini akan diberikan kepada peserta didik setelah mempelajari

materi menghormati dan menyayangi kedua orang tua dan guru pada bahan pembelajaran yang dikembangkan, dengan jenis tes yang diberikan adalah tes pilihan ganda kemudian soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

- b. Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran PAI yaitu bahan ajar yang berbasis Macromedia Flash.
 - c. Pemilihan format media bertujuan untuk mendesain dan merancang isi media yang sesuai dengan materi yang pembelajaran. Kemudian media yang dipilih berisikan gambar, video maupun audio yang akan disusun dengan semenarik mungkin.
3. Tahap pengembangan (*Develop*) tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi:
- a. Validasi ahli, tahap ini validator diminta untuk memvalidasi media yang telah dihasilkan pada tahap *prototipe* 1. Validator terdiri atas ahli bidang PAI dan ahli bidang media pembelajaran, adapun hasil dari saran validator sebagai bahan pertimbangan revisi.
 - b. Uji coba terbatas, media yang telah direvisi selanjutnya diuji cobakan yang dilakukan pada satu kelas saja yang dilakukan pada kelas yang sesungguhnya yaitu peserta didik kelas XI MIA 1 SMAN 3 Pinrang.
4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*) tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh pendidik yang lain. Tujuan lain adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam KBM.



Gambar 3.1. Bagan Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D³

C. Metode Pengumpulan Data

1. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya

³Lihat Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 66.

monumental, yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian.⁴ Metode pengumpulan data dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran saat melakukan observasi sebelum penelitian.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner akan efisien apabila peneliti mengetahui secara pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang yang bisa diharapkan dari responden.⁵ Angket pada penelitian ini di gunakan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah digunakan.

3. Tes

Tes merupakan sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban yang benar atau salah. Tes diartikan juga sebagai sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang.⁶

Instrumen yang digunakan dalam tes untuk mengukur hasil belajar adalah soal berupa pilihan ganda. Sedangkan tes pilihan ganda adalah tes yang terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih salah satu dari beberapa kemungkinan

⁴Sitti Mania, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Makassar: Alauddin University Pers, 2013), 190.

⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, h. 199.

⁶Lihat Djemari Mardati, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes* (Yogyakarta: Mitra Cendekia, 2008), h. 67

jawaban yang disediakan.⁷ Butir-butir tes digunakan untuk mengukur keefektifan bahan ajar yang telah diterapkan dalam poses pembelajaran.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Lembar validasi, digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas bahan ajar berdasarkan penilaian para validator ahli, informasi yang diperoleh melalui instrumen ini sebagai masukan dalam merivisi bahan ajar yang dikembangkan. Ada dua macam lembar validasi yang digunakan yaitu lembar validasi media dan lembar validasi materi.

2. Butir-butir tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan dengan format 20 soal pilihan ganda. Tes diberikan kepada peserta didik berguna untuk mengetahui hasil belajar siswa.⁸ Tes ini secara umum untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar PAI peserta didik dengan mengembangkan bahan ajar berbasis aplikasi Macromedia Flash pokok bahasan menyayangi dan menghormati orang tua dan guru. Pembelajaran dikatakan efektif jika minimal 80% peserta didik tuntas dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan ketuntasan

⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi ke 2* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 117

⁸Lihat Muhammad Khalifah Mustami, dkk., “Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Metode Praktikum”, *Jurnal Biotek* 05, no. 1 (2017): h. 31.

individu ≥ 78 .⁹ Butir-butir tes digunakan untuk mengukur keefektifan bahan ajar yang telah diterapkan dalam poses pembelajaran.

3. Butir-butir Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) dan instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden.¹⁰ Angket dapat diberikan langsung kepada peserta didik, pada umumnya tujuan penggunaan angket atau kuesioner dalam proses pembelajaran terutama adalah untuk memperoleh data mengenai latar belakang peserta didik sebagai salah satu bahan dalam menganalisis tingkah laku dan proses belajar peserta didik.¹¹

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup atau angket yang berisi pernyataan secara berstruktur dan dilengkapi alternatif jawaban untuk dijawab atau direspon oleh responden¹² karena digunakan untuk mengetahui pendapat peserta didik dan guru mata pelajaran PAI tentang proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash.

E. Analisis Data

Terdapat tiga analisis yang dilakukan dalam penelitian ini guna menjawab rumusan masalah, yakni analisis kevalidan, analisis data keefektifan dan analisis kepraktisan.

⁹Lihat Ummu Kalsum, dkk., “Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning”, *Lentera Pendidikan* 21, no. 1 (2018): h. 100.

¹⁰Lihat Sudaryono, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Grafindo Persada, 2017), h. 207.

¹¹Lihat Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 84.

¹²Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, h. 207.

1. Analisis data kevalidan

Kevalidan produk hasil penelitian dinilai oleh tiga orang validator , kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{c(n-1)}$$

Keterangan :

V = indeks kesepakatan rater (validator) mengenai validasi butir

s = skor yang ditetapkan setiap rater (validator) dikurangi skor terendah yang dipakai

n = banyaknya rater (validator)

c = banyaknya kategori yang dapat dipilih rater (validator)¹³

Tabel 3.1 : Kriteria Indeks Aiken

No	Rentang Indeks	Kategori
1	$V < 0.4$	Kurang Valid
2	$0.4 < V \leq 0.8$	Valid
3	$0.8 < V \leq 1$	Sangat Valid

2. Analisis data kepraktisan

Kepraktisan media ukur berdasarkan hasil penilaian dari praktisi (guru mata pelajaran) untuk menyatakan dapat dapat tidaknya produk diterapkan di lapangan berdasarkan persepsi dan pengalamannya.

Kepraktisan bahan ajar diukur dengan menganalisis angket respon peserta didik yang selanjutnya dianalisis dengan persentase. Kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data respon peserta didik adalah.¹⁴

¹³Lihat Heri Retnawati, *Validitas Reliabilitas Dan Karakteristik Butir (Panduan untuk Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)* (Yogyakarta: Parama Publishing, 2016), h. 16.

- Menghitung banyaknya peserta didik yang memberi respon positif sesuai dengan aspek yang ditanyakan, kemudian menghitung persentasenya.
- Menentukan kategori untuk respon positif peserta didik dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria yang ditetapkan.
- Jika hasil analisis menunjukkan bahwa respon peserta didik belum positif, maka dilakukan revisi terhadap modul yang sedang dikembangkan. Analisis angket respon peserta didik dan lembar observasi aktivitas terkait keterampilan praktikum peserta didik digunakan teknik analisis deskriptif. Data-data tersebut akan dianalisis secara deskriptif persentase, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{\sum ni}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

K = Persentase skor yang diperoleh

$\sum ni$ = Frekuensi kumulatif

N = Jumlah responden

Tabel 3.2: Kriteria angket respon peserta didik

No	Rumus	Klasifikasi
1.	$\bar{X} > \bar{x}_l + 1,8 \times sb_i$	Sangat baik
2.	$\bar{x}_l + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_l + 1,8 \times sb_i$	Baik
3.	$\bar{x}_l - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_l + 0,6 \times sb_i$	Cukup
4.	$\bar{x}_l - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_l - 0,6 \times sb_i$	Kurang

¹⁴Lihat Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2003), h. 102.

$$5. \quad \bar{X} \leq \bar{x}_l - 1,8 \times sb_i \quad \text{Sangat kurang}$$

Keterangan:

$$X_i \text{ (rerata ideal)} = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$Sb_i \text{ (simpangan baku ideal)} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

$$X = \text{Skor emperis}^{15}$$

Adapun untuk penentuan praktis atau tidaknya modul pembelajaran dilihat dari hasil akhirnya. Jika hasil akhirnya dinyatakan bahwa respon peserta didik terhadap bahan ajar dikategorikan positif, maka bahan ajar dapat dinyatakan praktis.¹⁶

3. Analisis data keefektifan

Tes hasil belajar diukur dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah analisis yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan skor dari semua variabel dalam penelitian ini. Pada teknik penyajian data berupa :

- a. Membuat tabel distribusi frekuensi
- b. Menentukan nilai rata-rata skor (mean) :

¹⁵Lihat Widoyoko, S. Eko Putro, *Evaluasi Program Pembelajaran* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2014), h. 238

¹⁶Lihat John Junarta Lewedalu, “Pengembangan Modul Pembelajaran Inquiri Pada Materi Teori Evolusi SMA Kelas XII IPA Di SMA Negeri 1 Pulau-Pulau Terselatan Kabupaten Maluku Barat Daya”, *Thesis* (Maluku: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, 2018), h. 21.

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

\bar{x} : *Mean score*

f_i : Frekuensi

x_i : Nilai ke-1¹⁷

c. Standar Deviasi

$$s = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

s: Standar deviasi

\bar{x} : Mean score

x_i : Nilai ke-1

n: Jumlah responden¹⁸

d. Kategori Hasil Belajar

Tabel 3.8 : Kategori Hasil Belajar Kurikulum K-13

Skor	Nilai	Kategori
87,75 – 100	A	Sangat Baik
62,75 – 87,50	B	Baik
37,5 – 62,50	C	Cukup
$\leq 37,50$	D	Kurang

e. Uji T 1 Sampel

¹⁷Lihat Sudjana, *Metoda Statistika* (Bandung: Tarsito Bandung, 2005), h. 6.

¹⁸Sudjana, *Metoda Statistika*, h. 93.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{s_{\bar{x}}} \text{ dimana } s_{\bar{x}} = \frac{s}{\sqrt{n}}$$

t : Harga statistik –t
μ : Rata-rata populasi
s : Standar deviasi
n : Ukuran sampel¹⁹



¹⁹Lihat Kadir, *Statistika Terapan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 109.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash 8 yang dinyatakan valid, praktis dan efektif. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI MIA 1 SMA Negeri 3 Pinrang tahun ajaran 2019/2020 sebagai subjek penelitian. Pengembangan bahan ajar PAI ini dilakukan dengan menggunakan desain 4D yaitu (*Define, Design, Development* dan *Dissaminate*).

Setiap tahapan pengembangan bahan ajar yang dilakukan beserta analisis yang diperoleh, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tahapan Pengembangan (*Define*)

a. Analisis Awal-Akhir

Kegiatan ini bertujuan untuk menetapkan masalah yang menjadi dasar dalam pengembangan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash 8. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan saat pembelajaran diperoleh hasil bahwa pembelajaran PAI di kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang sudah berjalan cukup baik namun masih terdapat beberapa kekurangan. Adapun kekurangan yang diperoleh yakni pemanfaatan bahan ajar multimedia yang masih kurang, seperti dalam pembelajaran masih sering menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh pemerintah kemudian dibagikan kepada masing-masing peserta didik dan guru menjelaskan materi PAI dengan menggunakan papan tulis. Pembelajaran PAI yang berlangsung di SMA Negeri 3 Pinrang lebih berpusat kepada penalaran peserta didik tanpa melibatkan banyak indera. Untuk materi menghormati dan menyayangi orang

tua dan guru memuat banyak penjelasan dan beberapa gambar yang kurang menarik, sehingga menimbulkan kurangnya keinginan peserta didik untuk belajar. Selain itu peserta didik juga tidak dapat membayangkan dengan baik bagaimana cara berbakti kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan analisis awal tersebut, dapat diatasi dengan cara mengembangkan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash dengan menampilkan beberapa video, gambar dan audio sehingga peserta didik memiliki keinginan untuk belajar.

b. Analisis Tujuan

Tujuan dilaksanakan pengembangan bahan ajar PAI ini yaitu agar peserta didik memiliki keinginan untuk belajar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan mengembangkan bahan ajar PAI dalam materi menyayangi dan menghormati orang tua dan guru.

Setelah peserta didik belajar dengan menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash dengan materi menyayangi dan menghormati orang tua dan guru, peserta didik mampu menambah pengetahuan PAI. Adapun kegiatan yang dilakukan agar dapat mengetahui tercapainya tujuan yaitu dengan melakukan tes hasil belajar peserta didik.

c. Analisis Peserta Didik

Setelah melakukan kegiatan observasi di SMA Negeri 3 Pinrang, diperoleh karakteristik peserta didik sebelum belajar menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yaitu beberapa peserta didik memiliki minat yang kurang seperti kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan tidak memperhatikan penjelasan guru serta beberapa peserta didik yang keluar masuk ketika proses

pembelajaran sedang berlangsung karena hanya belajar dengan menggunakan buku paket PAI yang kurang interaktif. Sehingga, dihasilkanlah bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yang lebih menarik dibandingkan bahan ajar sebelumnya.

d. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan bagian-bagian materi PAI yang akan dibuat dengan aplikasi Macromedia Flash. Materi yang akan dibuat menjadi bahan ajar multimedia dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, materi yang dipilih harus menarik dan sesuai untuk dijadikan bahan ajar multimedia.

Berdasarkan analisis materi tersebut, maka ditentukan materi pada mata pelajaran PAI yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi Macromedia Flash yaitu materi pada bab Menyayangi dan Menghormati Orang Tua dan Guru berdasarkan pada indikator-indikator pada silabus. Pemilihan materi Menyayangi dan Menghormati Orang Tua dan Guru ini dikarenakan menarik apabila dijadikan bahan ajar multimedia karena terdapat beberapa kisah yang akan dibuat dalam bentuk video dan menambahkan audio pada dalil-dalil yang terkait pada materi.

e. Analisis Konsep Akhir

Pada tahap ini ditetapkan konsep-konsep yang akan digunakan atau dikembangkan pada bahan ajar PAI. Konsep-konsep yang dimaksud adalah pada bahan ajar yang dikembangkan terdapat pengantar, tujuan pembelajaran, materi, dan penutup serta gambar, video dan audio agar peserta didik dapat membayangkan secara langsung cara berbakti kepada orang tua dan guru.

2. Tahapan *Design*

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan rancangan bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahapan ini merupakan tahap yang sangat penting karena ditahap ini akan dihasilkan rancangan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash dengan materi menghormati dan menyayangi kedua orang tua dan guru. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah pemilihan format bahan ajar dan perancangan awal bahan ajar. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Format

Tahapan ini dilakukan pemilihan format untuk mendesain atau merancang atau mendesain isi bahan ajar serta menyesuaikan materi isi bahan ajar berdasarkan silabus dan kurikulum sekolah. Format bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yaitu sebagai berikut:

1) Sampul bahan ajar

Sampul bahan ajar dirancang sesuai dengan karakter isi bahan ajar dengan judul Menghormati dan Menyayangi Kedua Orang Tua dan Guru. Pada sampul terdapat gambar orang yang berbakti kepada seorang ibu, tombol *start* dan *exit*, judul materi, nama peneliti, nomor induk mahasiswa peneliti dan jurusan peneliti.

2) Materi bahan ajar

Materi-materi yang dimasukkan dalam bahan ajar PAI yaitu materi Menghormati dan Menyayangi Kedua Orang Tua dan Guru yang diambil berdasarkan silabus dan kurikulum dan dari beberapa sumber buku mata pelajaran PAI kurikulum 2013. Bagian-bagian dari materi Menghormati dan Menyayangi Kedua Orang Tua dan Guru yang terdapat dalam bahan ajar yang dimaksudkan yaitu (1) Menghormati dan menyayangi kedua orang tua dan guru, (2) Cara berbakti

kepada orang tua dan guru, (3) Hikmah yang dipetik dari sikap menghormati kedua orang tua dan guru, (4) Dalil yang melandasi perintah berbakti kepada orang tua dan guru.

3) Gambar dan video bahan ajar

Gambar dan video bahan ajar yang dimasukkan dalam aplikasi Macromedia Flash diambil dari beberapa sumber buku dan referensi internet. Gambar dan video tersebut akan dimasukkan dalam bahan ajar PAI, gambar yang dimaksud adalah gambar mengenai berbakti kepada orang tua dan guru, sedangkan video yang dimaksud adalah kisah Uwais Al-Qarni dan cara berbakti kepada orang tua dan guru.



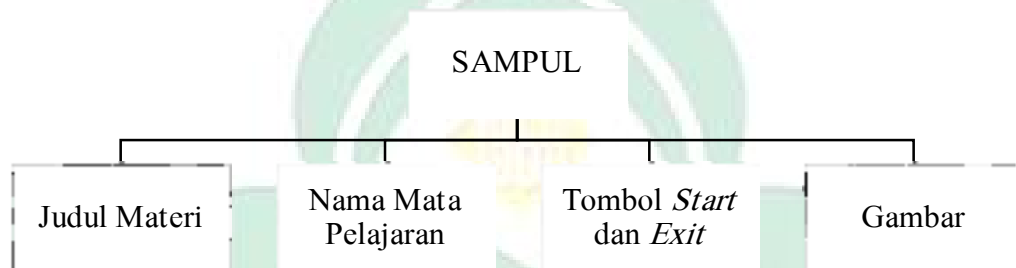
Gambar 4.1: Konstruk bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash

b. Rancangan Awal

1) Bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash

Pada tahap ini telah dilakukan perancangan awal bahan ajar yang dibuat sebelum uji coba. Perancangan bahan ajar ini dikatakan *portotype I* rancangan awal tersebut meliputi:

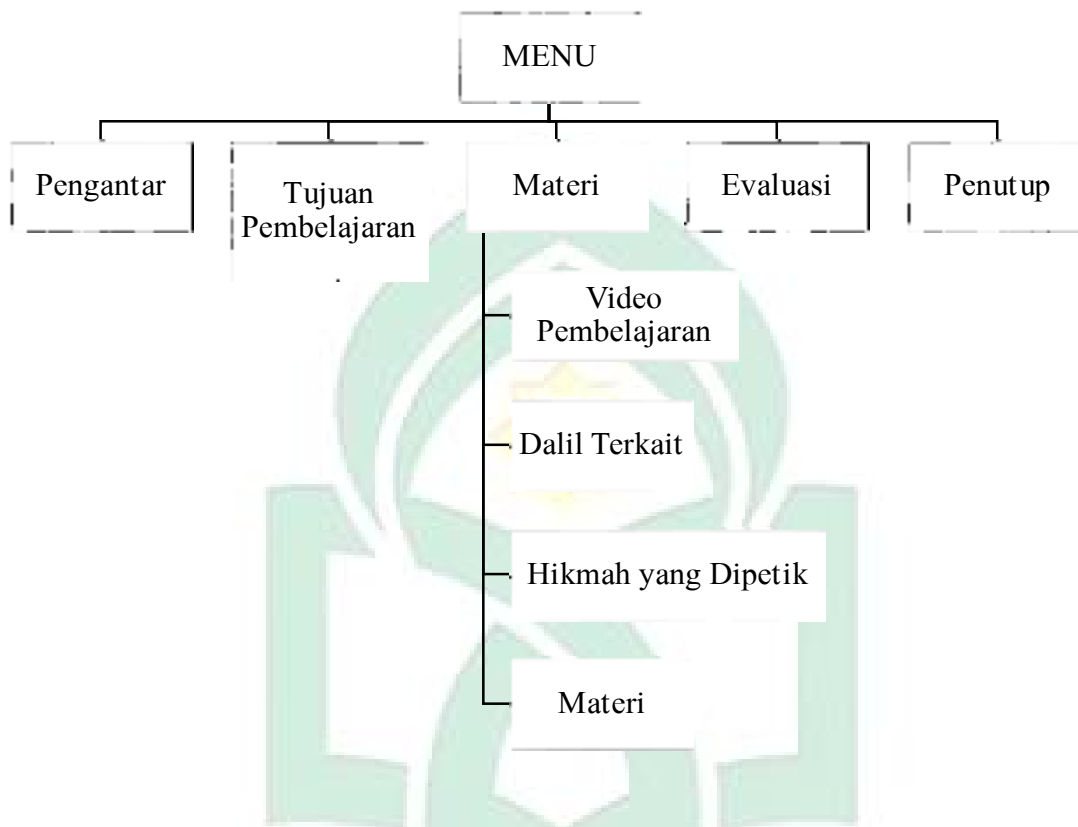
a) Sampul bahan ajar



Gambar 4.2: Sampul bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash

Sampul bagian depan meliputi judul mata pelajaran dengan menggunakan font Rockwell Extra Bold. Pada sampul bahan ajar terdapat gambar berbakti kepada orang tua, nama mata pelajaran dan juga tombol *start* dan *exit*. Desain untuk latar yaitu gambar berbakti kepada orang tua karena dalam bahan ajar akan dibahas tentang berbakti kepada orang tua dan guru. Pemilihan warna digunakan warna yang cukup terang dan gelap sehingga nampak jelas ketika akan di tayangkan.

b) Isi bahan ajar



Gambar 4.3: Isi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.

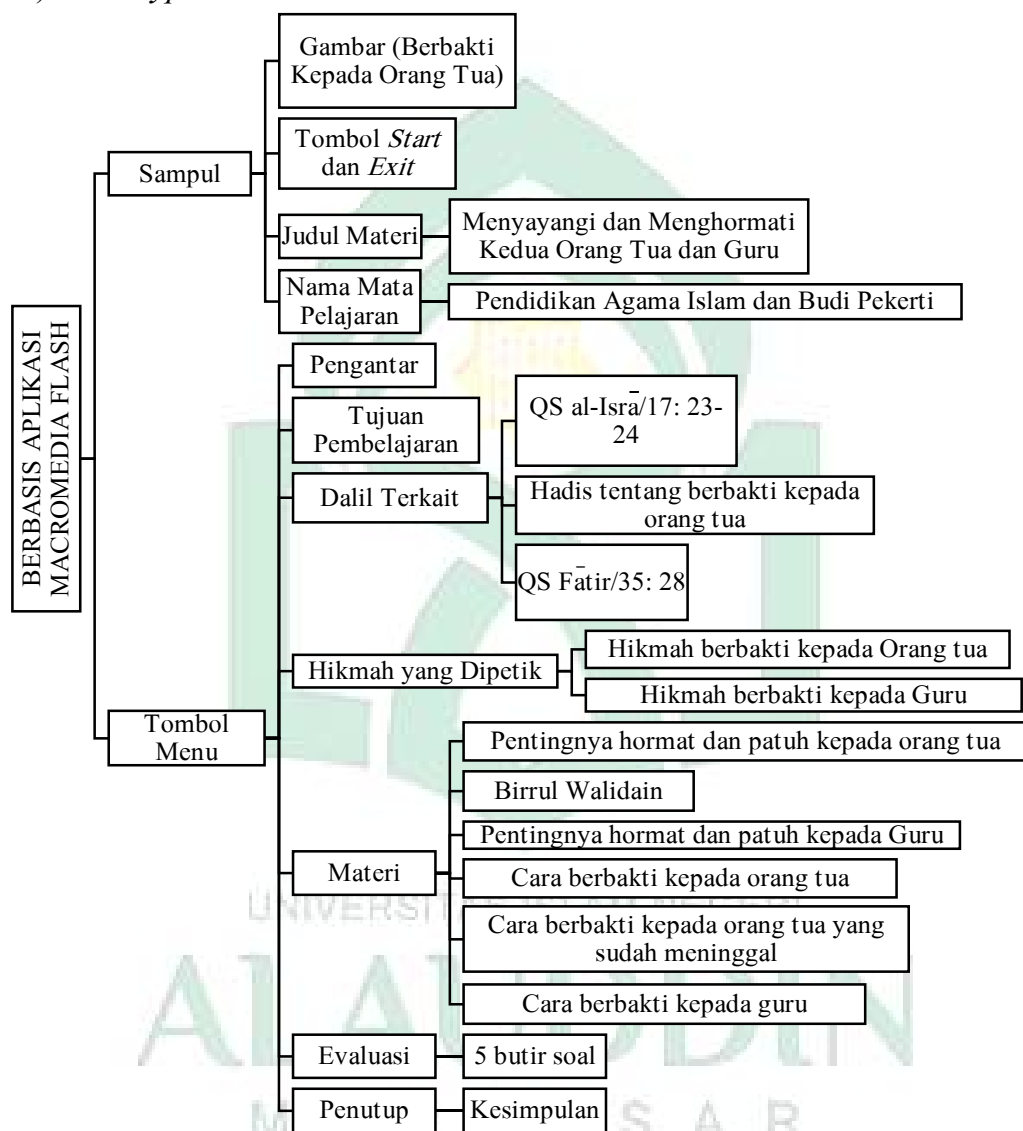
Bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash dirancang tidak hanya untuk memberi perbedaan dari bahan ajar yang biasa digunakan, bahan ajar ini juga dapat menambah minat belajar peserta didik dengan video, audio maupun gambar sehingga peserta didik dapat melihat langsung contoh cara berbakti kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tahapan *Development*

Pada tahap ini telah dihasilkan *portotype I* dan *portotype II* dengan beberapa revisi dari beberapa ahli dan praktisi untuk menguji kelayakan bahan ajar dapat digunakan di sekolah.

- a. Hasil validasi ahli dan praktisi terhadap bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash

1) *Portotype I*



Gambar 4.4: *Portotype I* bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash

Validasi *portotype I* bahan ajar ini difokuskan pada 3 komponen utama yaitu komponen penyajian, komponen kelayakan isi, dan komponen kebahasaan, *portotype I* divalidasi oleh 3 orang validator, adapun nama-namanya yaitu:

Tabel 4.1: Nama-Nama Validator

No	Nama	Jabatan
1.	Dr. Safei, M.Si.	Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam UIN Alauddin Makassar
2.	Dr. Muhammad Rusydi R. M.Ag., M.Ed.	Dosen Prodi Pendidikan Matematika UIN Alauddin Makassar
3.	Nusriani, S.Pd.I.	Guru PAI SMA Negeri 3 Pinrang

Adapun hasil validasi dan pengujian indeks Aiken V untuk *portotype* I, dapat disajikan sebagai berikut:

a) Validasi komponen penyajian materi

Komponen penyajian memuat 2 aspek utama yaitu teknik penyajian materi dan pendukung penyajian materi. Adapun hasil validasi diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2: Tabel penilaian aspek teknik penyajian materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	6	0.7	Validitas Sedang
2.	Kelogisan penyajian	7	0.8	Validitas Sedang
3.	Keruntutan konsep	7	0.8	Validitas Sedang
4.	Keseimbangan subtansi antar bab/sub bab	7	0.8	Validitas Sedang
5.	Kesesuaian gambar sampul dengan isi bahan ajar	5	0.6	Validitas Sedang

- 6

0.7

0.7

6

Tabel 4.3: Tabel penyajian aspek pendukung penyajian materi

 Σ

V

Keterangan

7

0.8

6

0.7

6

0.7

8

0.9

6

0.7

7

0.8

Validitas Sedang

Rerata

6.6

0.7

Validitas Sedang

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh hasil analisis validasi bahan ajar PAI dari segi aspek pendukung penyajian materi adalah $V = 0.7$ dimana tingkat kevalidan berada pada kategori validitas sedang. Dari kedua aspek yang telah divalidasi diperoleh rerata nilai dari aspek penyajian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4: Rerata validasi aspek penyajian materi

No	Aspek Validasi Penyajian	Kevalidan	Keterangan
1.	Teknik Penyajian	0.7	Validitas Sedang
2.	Teknik Pendukung Penyajian Materi	0.7	Validitas Sedang
	Rerata	0.7	Validitas Sedang

Berdasarkan tingkat validasi dari aspek penyajian yang terdiri dari 2 kategori yang telah divalidasi oleh validator maka diperoleh tingkat kevalidan rata-rata untuk aspek penyajian bahan ajar yaitu $V = 0.7$ terdapat pada kategori validitas sedang dengan saran dan kritikan yang jadi masukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5: Kritikan dan saran validator terhadap aspek penyajian materi

Aspek	Komentar Validator
Penyajian materi	Lengkapi materi dengan beberapa dalil, materi yang disajikan harus lebih diperjelas lagi.

Berdasarkan kritikan dan saran validator dari segi aspek penyajian materi maka bahan ajar berbasis aplikasi Macromedia Flash yang akan dikembangkan setelah divalidasi dan direvisi kembali berdasarkan kritik dan saran dari ke tiga validator.

b) Validasi komponen kelayakan isi

Komponen kelayakan isi bahan ajar yang telah dikembangkan terdiri dari 4 aspek yaitu kelayakan isi aspek cakupan materi, kelayakan isi aspek akurasi materi, kelayakan isi aspek kemutakhiran, dan kelayakan isi aspek keingintahuan, adapun hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6: Aspek kecakupan materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Keluasan materi	7	0.8	Validitas Sedang
2.	Kedalaman materi	7	0.8	Validitas Sedang
3.	Kesesuaian materi PAI dengan sajian gambar	8	0.9	Validitas Tinggi
Rerata		7	0.8	Validitas Sedang

Berdasarkan tabel 4.6 validasi komponen kelayakan isi bahan ajar untuk aspek kecakupan materi yang terdiri dari keluasan materi, kedalaman materi, dan kesesuaian materi PAI dengan sajian gambar diperoleh rerata tingkat kevalidan $V = 0.8$ dan berada pada kategori validitas sedang.

Tabel 4.7: aspek akurasi materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
----	--------------------	----------	---	------------

1.	Akurasi fakta	7	0.8	Validitas Sedang
2.	Kebenaran konsep	7	0.8	Validitas Sedang
3.	Akurasi penjelasan teori PAI sejalan dengan video/gambar	8	0.9	Validitas Tinggi
Rerata		7	0.8	Validitas Sedang

Berdasarkan tabel 4.7 validasi komponen kelayakan isi bahan ajar untuk aspek akurasi materi yang terdiri dari akurasi materi, kebenaran konsep, dan akurasi penjelasan teori PAI sejalan dengan video/ gambar memiliki nilai validasi $V = 0.8$ dan berada pada kategori validitas tinggi.

Tabel 4.8: Aspek kemutakhiran

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	6	0.7	Validitas Sedang
2.	Keterkinian/ keterkemasan fitur (contoh-contoh)	6	0.7	Validitas Sedang
3.	Rujukan termasa (<i>Up to date</i>)	6	0.7	Validitas Sedang
Rerata		6	0.7	Validitas Sedang

Berdasarkan tabel 4.8 validasi komponen kelayakan isi untuk aspek kemutakhiran yang terdiri dari kesesuaian dengan perkembangan ilmu, keterkinian atau keterkemasan fitur dan rujukan termasuk rujukan terkini diperoleh rerata tingkat validasi $V = 0.7$ yang berada pada kategori validitas sedang.

Tabel 4.9: Aspek menumbuhkan keingintahuan

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Menumbuhkan rasa ingin tahu	7	0.8	Validitas Sedang
2.	Kemampuan merangsang berpikir kritis	7	0.8	Validitas Sedang
3.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	6	0.7	Validitas Sedang
Rerata		6.6	0.7	Validitas Sedang

Berdasarkan tabel 4.9 validasi komponen kelayakan isi untuk aspek menumbuhkan keingintahuan yang terdiri dari aspek menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan merangsang berpikir kritis, serta mendorong untuk mencari informasi lebih jauh diperoleh rerata tingkat validasi $V = 0.7$ yang berada pada kategori validitas sedang.

Berdasarkan analisis hasil validasi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash untuk komponen kelayakan isi yang terdiri dari 4 aspek yaitu cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, dan aspek merangsang keingintahuan dengan masing-masing 3 butir pernyataan pada setiap aspeknya, diperoleh tingkat validasi sebagai berikut:

Tabel 4.10: Tabel rata-rata tingkat kevalidan kelayakan isi bahan ajar

No	Aspek Validasi Penyajian	Kevalidan	Keterangan
1.	Cakupan materi	0.8	Validitas Sedang
2.	Akurasi materi	0.8	Validitas Sedang
3.	Kemutakhiran	0.7	Validitas Sedang

4. Keingintahuan	0.7	Validitas Sedang
Rerata	0.7	Validitas Sedang

Berdasarkan analisis validasi indeks Aiken V untuk rerata komponen kelayakan isi diperoleh nilai $V = 0.7$ yang terdapat pada kategori validitas sedang dengan saran dan kritikan sebagai masukan dari ketiga validator sebagai berikut:

Tabel 4.11 : Kritikan dan saran validator untuk komponen kelayakan isi

Aspek	Komentar Validator
Kelayakan isi	Perbaiki kontras warna
	Perbaiki desain pada bahan ajar

Berdasarkan kritikan dan saran yang diberikan oleh ketiga validator dari segi aspek kelayakan isi, maka bahan ajar yang dikembangkan setelah validasi akan direvisi kembali berdasarkan saran dan komentar dari validator.

c) Validasi Komponen Kebahasaan

Komponen kebahasaan pada bahan ajar PAI terdiri dari 4 aspek yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik, penggunaan bahasa yang sesuai EYD, penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami, adapun hasil validasi yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.12: Analisis bahan ajar untuk aspek kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik,	7	0.8	Validitas Sedang

2.	Penggunaan bahasa yang sesuai EYD	7	0.8	Validitas Sedang
3.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	6	0.7	Validitas Sedang
4.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	7	0.8	Validitas Sedang
Rerata		6.7	0.7	Validitas Sedang

Berdasarkan tabel 4.12 diperoleh hasil analisis validasi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yaitu indeks Aiken V sehingga diperoleh nilai rerata kevalidan $V = 0.7$ dimana hasil tersebut berada pada kategori validitas sedang dengan beberapa masukan dari validator sebagai berikut:

Tabel 4.13 : Kritik dan saran validator terhadap aspek kebahasaan

Aspek	Komentar Validator
Kebahasaan	Perbaiki kalimat yang memiliki makna ganda dan sesuaikan kata dengan EYD

Berdasarkan kritik dan saran dari ketiga validator terhadap aspek kebahasaan bahan ajar PAI yang dikembangkan, maka bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash akan direvisi sesuai dengan saran dari validator.

Berdasarkan data masukan dari validator terhadap 3 komponen penilaian bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, yang terdiri dari komponen penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan diperoleh rerata penilaian untuk bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 4.14: Tabel penilaian kevalidan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.

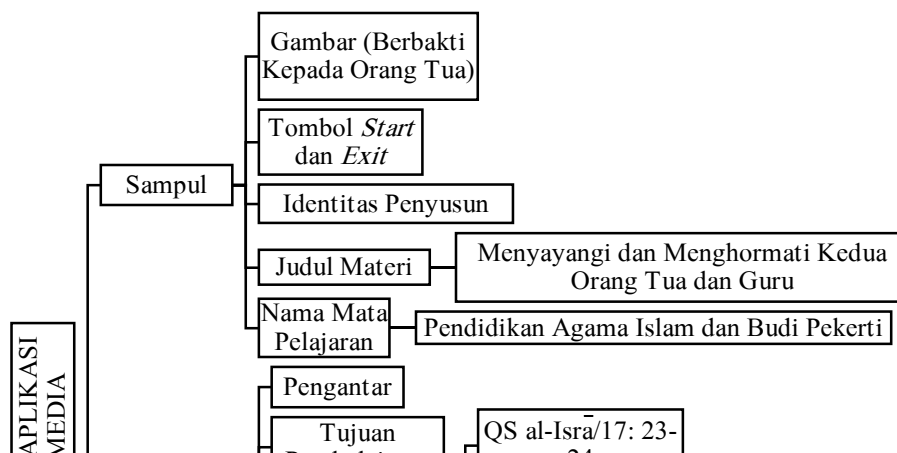
No	Komponen Penilaian	Kevalidan	Keterangan
-----------	---------------------------	------------------	-------------------

1. Penyajian	0.7	Validitas Sedang
2. Kelayakan isi	0.7	Validitas Sedang
3. Kebahasaan	0.7	Validitas Sedang
Rerata	0.7	Validitas Sedang

Berdasarkan data hasil validasi bahan ajar PAI yang diperoleh dengan nilai rerata kevalidan $V = 0.7$ yang terdapat pada kategori validitas sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAI yang dikembangkan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya setelah melakukan beberapa perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari validator.

2) *Portotype II*

Tahap ini merupakan validasi bahan ajar setelah melalui *portotype I* dan telah dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran validator. Adapun gambaran bahan ajar PAI pada *portotype II* ini adalah sebagai berikut:





Gambar 4.4: *Portotype* II bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash

Setelah melalui tahap validasi dan menghasilkan *portotype* I, bahan ajar telah direvisi berdasarkan kritik dan saran ketiga validator, maka dihasilkan *portotype* II, adapun hasil validasi dan pengujian indeks Aiken V untuk *portotype* II dapat disajikan sebagai berikut:

- a) Validasi komponen penyajian materi

Komponen penyajian memuat 2 aspek utama yaitu teknik penyajian materi dan pendukung penyajian materi. Adapun hasil validasi diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15: Tabel penilaian aspek teknik penyajian materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	9	1.0	Validitas Tinggi
2.	Kelogisan penyajian	9	1.0	Validitas Tinggi
3.	Keruntutan konsep	8	0.9	Validitas Tinggi
4.	Keseimbangan subtansi antar bab/sub bab	8	0.9	Validitas Tinggi
5.	Kesesuaian gambar sampul dengan isi bahan ajar	7	0.8	Validitas Tinggi
6.	Nomor halaman disajikan dengan jelas dan sistematis	9	1.0	Validitas Tinggi
Rerata		8.3	0.9	Validitas Tinggi

Berdasarkan tabel 4.15 diperoleh hasil analisis validasi bahan ajar PAI dari segi aspek teknik penyajian $V = 0.9$ adalah dimana tingkat kevalidan berada pada kategori validitas tinggi.

Tabel 4.16: Tabel penilaian aspek pendukung penyajian materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Kesesuaian atau ketepatan ilustrasi dengan materi	8	0.9	Validitas tinggi

2.	Penyajian teks, tabel, gambar dan lampiran disertai dengan rujukan atau sumber acuan	7	0.8	Validitas tinggi
3.	Identitas tabel, gambar dan lampiran	9	1.0	Validitas tinggi
4.	Materi yang disajikan sistematis sesuai dengan perkembangan peserta didik	9	1.0	Validitas tinggi
5.	Ketepatan penomoran dan penanaman tabel, gambar dan lampiran	9	1.0	Validitas tinggi
6.	Pengantar	8	0.9	Validitas tinggi
7.	Penutup	9	1.0	Validitas tinggi
Rerata		8	0.9	Validitas tinggi

Berdasarkan tabel 4.16 diperoleh hasil analisis validasi bahan ajar PAI dari segi aspek pendukung penyajian materi adalah $V = 0.9$ dimana tingkat kevalidan berada pada kategori validitas tinggi. Dari kedua aspek yang telah divalidasi diperoleh rerata nilai dari aspek penyajian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17: Rerata validasi aspek penyajian materi

No	Aspek Validasi Penyajian	Kevalidan	Keterangan
1.	Teknik Penyajian	0.9	Validitas Tinggi
2.	Teknik Pendukung Penyajian Materi	0.9	Validitas Tinggi
Rerata		0.9	Validitas Tinggi

Berdasarkan tingkat validasi dari aspek penyajian yang terdiri dari 2 kategori yang telah divalidasi oleh validator maka diperoleh tingkat kevalidan rata-rata untuk aspek penyajian bahan ajar yaitu $V = 0.9$ terdapat pada kategori validitas tinggi.

b) Validasi komponen kelayakan isi

Komponen kelayakan isi bahan ajar yang telah dikembangkan terdiri dari 4 aspek yaitu kelayakan isi aspek cakupan materi, kelayakan isi aspek akurasi materi, kelayakan isi aspek kemutakhiran, dan kelayakan isi aspek keingintahuan, adapun hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.18: Aspek kecakupan materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Keluasan materi	8	0.9	Validitas Tinggi
2.	Kedalaman materi	9	1.0	Validitas Tinggi
3.	Kesesuaian materi PAI dengan sajian gambar	9	1.0	Validitas Tinggi
ValiditasTinggi Rerata		8	0.9	Validitas Tinggi

Berdasarkan tabel 4.18 validasi komponen kelayakan isi bahan ajar untuk aspek kecakupan materi yang terdiri dari keluasan materi, kedalaman materi, dan kesesuaian materi PAI dengan sajian gambar diperoleh rerata tingkat kevalidan $V = 0.9$ dan berada pada kategori validitas tinggi.

Tabel 4.19: aspek akurasi materi

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Akurasi fakta	8	0.9	Validitas Tinggi

2.	Kebenaran konsep	8	0.9	Validitas Tinggi
3.	Akurasi penjelasan teori PAI sejalan dengan video/gambar	9	1.0	Validitas Tinggi
Rerata		8	0.9	Validitas Tinggi

Berdasarkan tabel 4.19 validasi komponen kelayakan isi bahan ajar untuk aspek akurasi materi yang terdiri dari akurasi materi, kebenaran konsep, dan akurasi penjelasan teori PAI sejalan dengan video/ gambar memiliki nilai validasi $V = 0.9$ dan berada pada kategori validitas tinggi.

Tabel 4.20: Aspek kemutakhiran

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	9	1.0	Validitas Tinggi
2.	Keterkinian/ keterkemasan fitur (contoh-contoh)	9	1.0	Validitas Tinggi
3.	Rujukan termasa (<i>Up to date</i>)	9	1.0	Validitas Tinggi
Rerata		9	1.0	Validitas Tinggi

Berdasarkan tabel 4.20 validasi komponen kelayakan isi untuk aspek kemutakhiran yang terdiri dari kesesuaian dengan perkembangan ilmu, keterkinian atau keterkemasan fitur dan rujukan termasuk rujukan terkini diperoleh rerata tingkat validasi $V = 1.0$ yang berada pada kategori validitas tinggi.

Tabel 4.21: Aspek menumbuhkan keingintahuan

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
----	--------------------	----------	---	------------

1.	Menumbuhkan rasa ingin tahu	8	0.9	Validitas Tinggi
2.	Kemampuan merangsang berpikir kritis	9	1.0	Validitas Tinggi
3.	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	9	1.0	Validitas Tinggi
Rerata		8	0.9	Validitas Tinggi

Berdasarkan tabel 4.21 validasi komponen kelayakan isi untuk aspek menumbuhkan keingintahuan yang terdiri dari aspek menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan merangsang berpikir kritis, serta mendorong untuk mencari informasi lebih jauh diperoleh rerata tingkat validasi $V = 0.9$ yang berada pada kategori validitas tinggi.

Berdasarkan analisis hasil validasi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash untuk komponen kelayakan isi yang terdiri dari 4 aspek yaitu cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, dan aspek merangsang keingintahuan dengan masing-masing 3 butir pernyataan pada setiap aspeknya, diperoleh tingkat validasi sebagai berikut:

Tabel 4.22: Tabel rata-rata tingkat kevalidan kelayakan isi bahan ajar

No	Aspek Validasi Penyajian	Kevalidan	Keterangan
1.	Cakupan materi	0.9	Validitas Tinggi
2.	Akurasi materi	0.9	Validitas Tinggi
3.	Kemutakhiran	1.0	Validitas Tinggi
4.	Keingintahuan	0.9	Validitas Tinggi

Rerata**0.9****Validitas Tinggi**

Berdasarkan analisis validasi indeks Aiken V untuk rerata komponen kelayakan isi diperoleh nilai $V = 0.9$ yang terdapat pada kategori validitas tinggi dengan saran dan kritikan sebagai masukan dari ketiga validator sebagai berikut:

Berdasarkan kritikan dan saran yang diberikan oleh ketiga validator dari segi aspek kelayakan isi, maka bahan ajar yang dikembangkan setelah validasi akan direvisi kembali berdasarkan saran dan komentar dari validator.

c) Validasi Komponen Kebahasaan

Komponen kebahasaan pada bahan ajar PAI terdiri dari 4 aspek yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik, penggunaan bahasa yang sesuai EYD, penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami, adapun hasil validasi yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.23: Analisis bahan ajar untuk aspek kebahasaan

No	Aspek yang dinilai	$\sum s$	V	Keterangan
1.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik,	9	1.0	Validitas Tinggi
2.	Penggunaan bahasa yang sesuai EYD	9	1.0	Validitas Tinggi
3.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	9	1.0	Validitas Tinggi
4.	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	8	0.9	Validitas Tinggi
Rerata		8	0.9	Validitas Tinggi

Berdasarkan tabel 4.23 diperoleh hasil analisis validasi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yaitu indeks Aiken V sehingga diperoleh nilai rerata kevalidan $V = 0.9$ dimana hasil tersebut berada pada kategori validitas tinggi dengan beberapa masukan dari validator sebagai berikut:

Tabel 4.24 : Kritik dan saran validator terhadap aspek kebahasaan

Aspek	Komentar Validator
Kebahasaan	Perbaiki kalimat yang memiliki makna ganda dan sesuaikan kata dengan EYD

Berdasarkan kritik dan saran dari ketiga validator terhadap aspek kebahasaan bahan ajar PAI yang dikembangkan, maka bahan ajar PAI berbasis Macromedia Flash akan direvisi sesuai dengan saran dari validator.

Berdasarkan data masukan dari validator terhadap 3 komponen penilaian bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, yang terdiri dari komponen penyajian, kelayakan isi, dan kebahasaan diperoleh rerata penilaian untuk bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 4.25: Tabel penilaian kevalidan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.

No	Komponen Penilaian	Kevalidan	Keterangan
1.	Penyajian	0.9	Validitas Tinggi
2.	Kelayakan isi	0.9	Validitas Tinggi
3.	Kebahasaan	0.9	Validitas Tinggi
	Rerata	0.9	Validitas Tinggi

Berdasarkan data hasil validasi bahan ajar PAI yang diperoleh dengan nilai rerata kevalidan $V = 0.9$ yang terdapat pada kategori validitas tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAI yang dikembangkan dapat dilanjutkan ketahap berikutnya setelah melakukan beberapa perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari validator.

4. Analisis Hasil Uji Terbatas

Uji coba terbatas pada tahap ini yaitu dilaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash di kelas XI MIA 1 SMA Negeri 3 Pinrang tahun ajaran 2019/2020. Pada tahap ini diperoleh hasil respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

a. Analisis kepraktisan Media

Peserta didik setelah mengisi angket respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.26: Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik

Rentang	Frekuensi	%	Kategori
$X < 68$	12	38.7	Sangat Positif
$56 < X \leq 68$	18	58.1	Positif
$44 < X \leq 56$	0	0.0	Cukup Positif
$32 < X \leq 44$	0	0.0	Kurang Positif
$X \leq 32$	0	0.0	Negatif

Presentase Angket Respon Peserta Didik



Gambar 4.5 : Diagram rekapitulasi presentasi angket respon peserta didik

Berdasarkan tabel 4.26 dan gambar 4.5 hasil angket respon peserta didik pada bahan ajar berdasarkan perhitungan skor data rentang 1 sampai dengan 4 diperoleh dari 31 peserta didik, 12 peserta didik yang memberikan respon sangat positif dengan perolehan presentase 39%, 18 peserta didik yang memberikan respon positif dengan perolehan presentase 58 %. Berdasarkan data tersebut rata-rata peserta didik memberikan respon positif terhadap bahan ajar PAI yang dikembangkan.

b. Analisis keefektifan bahan ajar (Tes Hasil Belajar Peserta Didik)

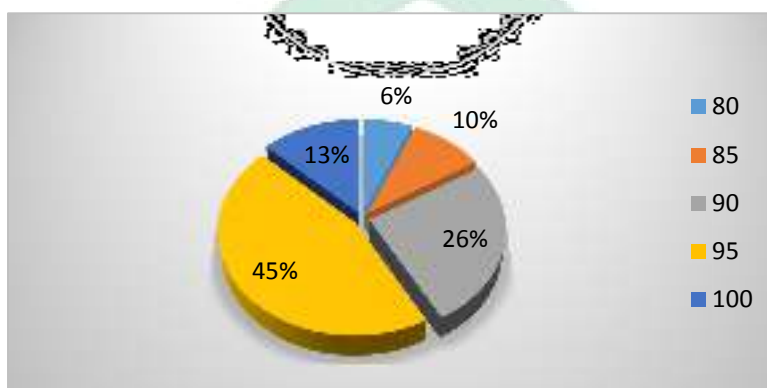
Setelah prose pembelajaran berlangsung, maka dilakukan tes hasil belajar pada peserta didik untuk menguji keefektifan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh data:

Tabel 4.27: Distribusi frekuensi nilai hasil belajar peserta didik

No	x_1	f_1
1	80	2
2	85	3
3	90	8
4	95	14

5	100	4
Jumlah	-	31

Berdasarkan tabel 4.27 diperoleh nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yang diperoleh peserta didik yaitu 80 dengan rata-rata peserta didik memiliki nilai yaitu 92,41.



Gambar 4.6 : Diagram nilai yang diperoleh peserta didik

Berdasarkan gambar histogram di atas diperoleh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash 4 orang peserta didik mendapatkan nilai 100, 14 orang mendapatkan nilai 95, 8 orang mendapatkan nilai 90, 3 orang mendapatkan nilai 85, dan 2 orang mendapatkan nilai 80.

Hasil belajar peserta didik berdasarkan tabel distribusi frekuensi kemudian dianalisis deskriptif dan mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.28 : Analisis deskriptif tes hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash.

Statistik Deskriptif	Nilai
N	31
Mean	92.41

Std. Deviation	5.30
Variance	50
Range	20
Minimum	80
Maximum	100
Sum	450

Berdasarkan tabel 4.28 diperoleh data peserta didik sebanyak 31 orang, nilai rata-rata peserta didik yaitu 92.41, standar deviasi 5.30 dengan varians diperoleh 50. Selain itu juga diperoleh range sebesar dengan nilai minimum sebesar 80 dan maximum 100 dengan jumlah yang diperoleh sebesar 450.

Efektifitas bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash didukung dengan kategorisasi penilaian tes hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.29 : Hasil deksriptif tes hasil belajar

Rentang	Frekuensi	Presentase	Kategori
87.75-100	26	83,87	Sangat Baik
62.75-87.50	5	16,13	Baik
37.75-62.50	0	0	Cukup
25.00-37.50	0	0	Kurang



Gambar 4.7 : Diagram rekapitulasi hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar PAI berbasis Aplikasi Macromedia Flash.

Tabel 4.29 dan gambar 4.7 menunjukkan bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan pada presentase hasil belajar yang diperoleh yaitu sebesar 84% pada kategori sangat baik dan 16% pada kategori baik.

Untuk menguji keefektifan bahan ajar terhadap hasil belajar peserta didik secara statistik, maka digunakan uji t-1 sampel yang disesuaikan dengan nilai KKM= 75. Berdasarkan pengujian dengan uji t diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.30 : Uji t-1 sampel hasil belajar peserta didik

<i>One-Sample Test</i>			
Test Value = 75			
Hasil Belajar	T	Df	Sig. (2-tailed)
	18.290	30	.000

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 4.30 diperoleh nilai uji-t sampel dihitung t-hitung sebesar 18.290 dengan taraf signifikansi sebesar 30 dengan derajat lepas sebesar. Untuk derajat kebebasan (df) sebesar 30, pada taraf $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,697. Jika nilai t-tabel tersebut dibandingkan dengan nilai hitung sebagaimana pada tabel 4.30, maka dapat ditunjukkan bahwa t-hitung lebih besar dari t-tabel ($18,290 > 1,697$). Hal ini menunjukkan bahwa secara signifikan bahan

ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

5. Tahapan Penyebaran (*Dissiminate*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari desain pengembangan 4D, dimana bahan ajar PAI yang dikembangkan akan disosialisasikan kepada kelas yang lain dalam ruang lingkup sekolah tersebut setelah divalidasi oleh guru mata pelajaran PAI SMA Negeri 3 Pinrang dengan cara memasuki kelas satu persatu dan memperkenalkan bahan ajar yang dikembangkan.

Sosialisasi bahan ajar PAI tersebut dimaksudkan untuk memperkenalkan bahan ajar yang telah dikembangkan dan telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang.

Pengembangan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash dilaksanakan secara bertahap untuk menghasilkan produk bahan ajar PAI yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran tersebut adalah model pengembangan 4D, yaitu *define*, *design*, *develope*, dan *disseminate*.

Pada tahap pertama yaitu tahap pendefinisian (*define*) kebutuhan bahan ajar dilakukan dengan cara observasi sekolah serta melakukan wawancara dan dokumentasi kepada guru mata pelajaran PAI. Setelah itu melakukan pengumpulan referensi yang relevan dengan cara mencari buku-buku sekolah dan buku khusus berbakti kepada kedua orang tua dan guru serta mengkaji kurikulum dan silabus

yang digunakan dalam mata pelajaran PAI yang diterapkan di SMA Negeri 3 Pinrang. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan.

Pada tahap kedua yaitu perancangan (*design*), dimana pada tahap ini dilakukan penyusunan bahan ajar diawali dengan pemilihan materi yaitu Menyayangi dan Menghormati Orang Tua dan Guru, perancangan sampul depan dan belakang, penyusunan komponen bahan ajar yaitu sampul, pengantar, video pembelajaran, dalil terkait, hikmah yang dipetik, materi, evaluasi dan penutup. Setelah melakukan perancangan terhadap bahan ajar PAI, didapatkan hasil dari tahap perancangan (*design*) yaitu berupa *portotype* I.

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develope*) dimana dihasilkan bahan ajar PAI *potrotype* I dengan beberapa kritikan dan saran dari beberapa validator, kemudian diperoleh hasil *portotype* II setelah perbaikan bahan ajar PAI. Dimana aspek yang dinilai validator yaitu kelayakan isi, kebahasaan dan tampilan bahan ajar yang dikembangkan. Analisis yang digunakan untuk tingkat kevalidan bahan ajar yaitu indeks Aiken V dimana ketiga validator memberikan penilaian cukup valid yaitu 0.7 dengan beberapa saran dan kritikan. Setelah memperbaiki bahan ajar PAI yang dikembangkan maka diperoleh *portotype* II untuk bahan ajar dengan penilaian sangat valid yaitu 0.9 dari ketiga validator dan layak untuk diujicobakan ke peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 3 Pinrang.

Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas yaitu hanya diberikan kepada peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang. Uji coba dilaksanakan untuk memperoleh hasil keefektifan dan kepraktisan dari bahan ajar PAI yang digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk menguji keefektifan bahan ajar PAI yang

dikembangkan dilakukan dengan menguji tes hasil belajar peserta didik dengan jumlah soal pilihan ganda 20 butir soal. Untuk menguji kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan dengan memberikan angket respon peserta didik terhadap bahan ajar PAI yang digunakan.

Bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yang telah dikembangkan dan melalui tahapan validasi. Ketiga validator kemudian memvalidasi bahan ajar yang telah dikembangkan dengan menggunakan lembar validasi bahan ajar dari segi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Dengan menggunakan rumus indeks Aiken V dengan rentang nilai 1 sampai 4 maka diperoleh tingkat kevalidan bahan ajar untuk *portotype* I valid, dan untuk *portotype* II diperoleh tingkat sangat valid.

Adapun kepraktisan bahan ajar, peserta didik diberi angket respon terhadap bahan ajar yang telah digunakan dalam proses pembelajaran dan diperoleh presentase kepraktisan yang sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan yang telah disediakan. Untuk melihat keefektifan bahan ajar yang dikembangkan dilakukan uji coba terbatas dengan tes hasil belajar 20 butir soal. Dengan menggunakan analisis deskriptif diperoleh mean dan standar deviasi, kemudian nilai tes hasil belajar peserta didik dikategorikan dalam kategorisasi permendikbud, dimana hasil belajar diperoleh sangat baik dengan menggunakan bahan ajar PAI yang dikembangkan. Setelah itu dilakukan uji-t sampel diperoleh ($18,290 > 1,697$) yaitu nilai t hitung jauh lebih besar dibandingkan dengan nilai t-tabel. Hal itu menunjukkan bahwa bahan ajar PAI yang dikembangkan memiliki keefektifan yang sangat baik.

Tahap terakhir dari pengembangan ini yaitu tahap *disseminate* dimana dilakukan penyebaran bahan ajar yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh

pada pakar dan disebarkan di kelas lain dalam ruang lingkup sekolah SMA Negeri 3 Pinrang. Setelah itu disarankan untuk menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Setelah melalui tahap validasi dan uji coba terhadap bahan ajar yang dikembangkan maka diperoleh hasil pengembangan yang disebut dengan *portotype* III. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang baik. Sehingga bahan ajar PAI dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Validitas Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Peserta Didik Kelas XI MIA.1 SMA Negeri 3 Pinrang.

Bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yang telah dikembangkan melalui tahap validasi dari 3 orang validator dengan mengisi lembar validasi bahan ajar yang telah disediakan oleh peneliti. Komponen validasi dari bahan ajar ini ada tiga aspek yaitu, aspek penyajian, aspek kebahasaan, dan aspek kelayakan isi. Menurut Nur Fathurrahmah dan Mustami berpendapat bahwa bahan ajar yang dikatakan valid apabila penilaian ahli menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar tersebut memiliki konsistensi internal antar tiap aspek yang dinilai yakni keterkaitan antar komponen dalam bahan pembelajaran.⁵⁵

Aspek penyajian terdiri dari 2 komponen yaitu komponen penyajian materi, dan komponen pendukung penyajian materi. Komponen penyajian materi terdiri dari 6 pernyataan mulai dari konsistensi penyajian dalam bab, kelogisan penyajian, keruntutan konsep, keseimbangan antar submateri antar bab atau sub bab, kesesuaian

⁵⁵Lihat Muhammad Khalifah Mustami, dkk., "Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiritual Islam", *Jurnal Al-Qalam* 23, no. 1 (2017): h. 74.

gambar sampul dengan isi bahan ajar, dan halaman disajikan dengan jelas dan sistematis. Untuk komponen pendukung penyajian materi terdiri dari 6 pernyataan yaitu ketepatan ilustrasi dengan materi, penyajian teks, gambar dan lampiran disertai dengan rujukan atau sumber acuan, identitas gambar dan lampiran, pengantar dan penutup. Masing-masing validator menilai bahan ajar dengan komponen tersebut dan memberi skala rentang nilai 1-4 dan kemudian dianalisis dengan menggunakan indeks Aiken V. Sehingga diperoleh hasil 0.9 bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash berada pada kategori sangat valid dan dapat digunakan dari aspek penyajian.

Aspek penilaian kedua yaitu kelayakan isi, dimana aspek ini memiliki 4 komponen yaitu komponen cakupan materi, akurasi materi, kemutakhiran, dan menumbuhkan keingintahuan, masing-masing komponen memiliki 3 aspek pernyataan. Setiap validator mengisi lembar validasi yang telah disediakan oleh peneliti dengan rentang nilai 1-4 kemudian dianalisis dengan menggunakan indeks Aiken V sehingga diperoleh 0.9 bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash berada dikategori sangat valid dan layak digunakan dari segi kelayakan isi.

Aspek penilaian ketiga yaitu dari segi kebahasaan. Aspek ini mencakup 4 pernyataan yang dinilai, diantaranya yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik, penggunaan bahasa yang sesuai EYD, penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. Ketiga validator mengisi lembar validasi yang telah diberikan dengan rentang nilai 1-4 kemudian hasil tersebut dianalisis dengan menggunakan indeks Aiken V sehingga diperoleh 0.9 bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi

Macromedia Flash berada dikategori sangat valid dari segi kebahasaan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil analisis validitas di atas senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Eka Reny Vijayani menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash Pro 8 pada pokok bahasan Suhu dan Kalor yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 83,62%).⁵⁶ Berdasarkan penjelasan dan data yang diperoleh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yang telah divalidasi melalui 3 orang validator dengan 3 komponen yang dinilai yaitu komponen penyajian, komponen kelayakan isi, dan komponen kebahasaan. Dianalisis dengan menggunakan rumus indeks Aiken V sehingga diperoleh bahwa bahan ajar PAI yang telah dikembangkan berada dikategori memiliki validitas tinggi dan dapat digunakan setelah melalui tahap revisi yaitu masukan dan saran validator.

3. Kepraktisan Bahan Ajar PAI berbasis Aplikasi Macromedia Flash Peserta Didik Kelas XI MIA.1 SMA Negeri 3 Pinrang.

Kepraktisan bahan ajar PAI dapat dilihat dari respon peserta didik, untuk menentukan praktis tidaknya bahan pembelajaran dapat dilihat dari hasil akhirnya. Jika hasil akhirnya dinyatakan bahwa respon peserta didik terhadap bahan ajar dikategorikan positif, maka bahan ajar dapat dinyatakan praktis.⁵⁷ Hal ini juga

⁵⁶Lihat Eka Reny Vijayani dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Macromedia Flash8 pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor”, *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2013): h. 144.

⁵⁷Lihat John Junarta Lewedalu, “Pengembangan Modul Pembelajaran Inquiri Pada Materi Teori Evolusi SMA Kelas XII IPA Di SMA Negeri 1 Pulau-Pulau Terselatan Kabupaten Maluku Barat Daya”, *Thesis* (Maluku: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, 2018), h. 21.

dikemukakan oleh Mustami bahwa penilaian suatu perangkat pembelajaran dikatakan praktis, jika memenuhi dua kriteria, yaitu: (1) perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan menurut penilaian para ahli, (2) perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan secara riil di lapangan.⁵⁸ Adapun respon peserta didik diperoleh dari angket yang dibagikan kepada peserta didik sebagai subyek penelitian. Kemudian peserta didik mengisi angket yang dibagikan dengan pilihan jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju dan untuk untuk 20 butir pernyataan. Dari hasil analisis data, menunjukkan respon peserta didik 58% positif dan 39% sangat positif. Berdasarkan hasil respon peserta didik senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni'matul Ulfa menyimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil motivasi belajar siswa yang pada awalnya tidak menggunakan bahan ajar berbasis Macromedia Flash 8. dari motivasi belajar yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis Macromedia Flash 8 dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas XI semester 2 di MAN Bangil kabupaten Pasuruan.⁵⁹ maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Keefektifan Bahan Ajar PAI berbasis Aplikasi Macromedia Flash Peserta Didik Kelas XI MIA.1 SMA Negeri 3 Pinrang.

⁵⁸Muhammad Khalifah Mustami, dkk., "Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiritual Islam", h. 74.

⁵⁹Lihat Ni'matul Ulfa, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash8 dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat di MAN Bangil Kabupaten Pasuruan", *Skripsi* (Malang: Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), h. 144.

Indikator yang digunakan dalam menentukan keefektifan bahan ajar salah satunya yaitu dengan menilai hasil belajar peserta didik.⁶⁰ Keefektifan bahan ajar dapat dilihat dari tes hasil belajar peserta didik. Setelah menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash selanjutnya dilakukan tes hasil belajar peserta didik dengan memberikan 20 butir soal pilihan ganda yang telah divalidasi sebelumnya dengan lama waktu 60 menit pengerjaan. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diperoleh nilai 80 sebanyak 2 orang, nilai 85 sebanyak 3 orang, nilai 90 sebanyak 8 orang, nilai 95 sebanyak 14, dan nilai 100 sebanyak 4 orang. Diperoleh bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik yaitu 100 sebanyak 4 orang dan yang paling rendah 80 sebanyak 2 orang dengan KKM 75. Kemudian hasil belajar peserta didik dianalisis secara deskriptif dan diperoleh rata-rata nilai 92,41. Sehingga diperoleh presentase hasil belajar peserta didik 16% baik dan 84% sangat baik.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Resti Cahyaningrum menyimpulkan bahwa Hasil uji t, ada peningkatan perolehan hasil nilai pada siswa yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil ujian pre-test 75.57 dan nilai ujian rata-rata pada ujian pos-test 86.67.⁶¹ Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini menghasilkan nilai hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 92,41 yang berada pada kategori sangat tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI.

⁶⁰Muhammad Khalifah Mustami, dkk., "Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiritual Islam", h. 74.

⁶¹Lihat Resti Cahyaningrum, "Pengembangan Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung", *Skripsi* (Malang, UIN Malik Ibrahim, 2016), h. 82.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash untuk peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Pinrang dilakukan dengan prosedur pengembangan *Research and Developmen* (R&D) dengan model tahapan 4D yaitu: (1) Pendefinisian (*Define*) yang terdiri dari analisis awal-akhir, analisis tujuan, analisis peserta didik, analisis materi, dan analisis tahap akhir, (2) Perancangan (*Design*) yang terdiri dari pemilihan format dan rancangan awal, (3) Pengembangan (*Develope*) yang terdiri dari validasi ahli dan uji coba lapangan, dan (4) Penyebaran (*Disseminate*) yang dimana bahan ajar ini disosialisasikan di kelas XI IS SMA Negeri 3 Pinrang.
2. Hasil analisis lembar validasi bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash yang dinilai oleh ketiga pakar diperoleh nilai $V = 0.9$ yaitu terdapat pada kategori sangat valid dan layak diujicobakan.
3. Hasil analisis kepraktisan dengan menggunakan angket respon untuk keseluruhan aspek diperoleh rata-rata peserta didik 38.7 % merespon sangat positif dan 58.1 % merespon positif terhadap bahan ajar PAI. Hasil analisis respon angket peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Hasil analisis keefektifan dengan menggunakan tes belajar peserta didik diperoleh rata-rata 83.87 % yang terdapat pada kategori sangat baik dan 16.13 % baik setelah menggunakan bahan ajar PAI berbasis aplikasi Macromedia Flash, sehingga bahan ajar PAI yang dikembangkan dikatakan efektif.

B. *Implikasi Penelitian*

Implikasi yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi pendidik menggunakan berbagai macam bahan ajar dalam pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, tidak hanya menggunakan buku paket saja.
2. Bagi peneliti yang berkeinginan mengembangkan bahan ajar PAI yang sama diharapkan menambahkan variasi yang lebih pada bahan ajar yang dikembangkan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Badri, Zainul. "Penerapan *Macromedia Flash 8* pada Materi Fungsi Komposisi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas XI-A MA NU TBS Kudus", *Skripsi* (Semarang: Fak. Tarbiyah IAIN Walisongo, 2010).
- Cahyaningrum, Resti. "Pengembangan Bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMP Islam Al Azhar Tulungagung", *Skripsi*. Malang: Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malik Ibrahim, 2016.
- Damopolii, Muljono dkk. "Pengembangan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Penghubung Kelas Kerjasama Pascasarjana UIN Alauddin di Sulawesi Selatan", *Laporan Penelitian* (Makassar: Fak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2014).
- Damopolii, Muljono. *Program Pendidikan Gratis: Idealisasi atau Politisasi?*. Makassar: Alauddin University Press, 2012.
- Darmawan, Deni. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Febrian, Jack. *Pengetahuan Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Hamzah. *Profesi Pendidikan: Problema, Solusi, dan Reformasi Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hasanah, Aan. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Iksan, M. "Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang 1". *Thesis*, Malang: Pascasarjana, UIN Malik Ibrahim, 2015.
- Kadir, *Statistika Terapan*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Kalsum, Ummu dkk. "Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning". *Lentera Pendidikan* 21, no. 1 (2018): h. 100.
- Kementrian Agama RI. *Kitab Al- Qur'an Al- Fatih dengan Alat Peraga Tajwid Kode Arab*. Jakarta: Insan Media Pustaka, 2012.
- Lewedalu, John Junarta. "Pengembangan Modul Pembelajaran Inquiri Pada Materi Teori Evolusi SMA Kelas XII IPA Di SMA Negeri 1 Pulau-Pulau Terselatan

- Kabupaten Maluku Barat Daya”. *Thesis*, Maluku: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, 2018.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mania, Sitti. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Makassar, Alauddin University Press, 2013.
- Mardati, Djemari. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia, 2008.
- Mudlofir, Ali dkk. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Mustami, Muhammad Khalifah dkk. “Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Metode Praktikum” *Jurnal Biotek* 05, no. 1 (2017): h. 31.
- Mustami, Muhammad Khalifah dkk. “Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spiritual Islam” *Jurnal Al-Qalam* 23, no. 1 (2017): h. 74.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud). “Lampiran Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan tentang Penilaian Hasil Belajar Oleh Pendidik Nomor 104 Tahun 2014” Dalam *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kemendikbud, 8, 2014.
- Rafiqah. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Makassar: Alauddin University Press, 2013.
- Ramadiano, Anggra Yuda. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya, 2008.
- Ridwan. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2003.
- Sadiman, Arief S dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo, 2005.
- Safari. *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penelitian Berbasis Kompetensi*. Jakarta: APSI Pusat, 2005.
- Sakti, Indra dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Melalui Media Animasi Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Minat Belajar dan Konsep Pemahaman Fisika Siswa di SMA Plus 7 Kota Bengkulu”. *Jurnal Exacta* 10, no. 1 (2012): h. 1-10.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grafindo Persada, 2017.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Sudjana, *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung, 2005.
- Suryabarata, Sumadi. *Metode Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007.

- Ulfa, Ni'matul. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Macromedia Flash 8* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Semester 2 Mata Pelajaran Fiqih Materi Munakahat di MAN Bangil Kabupaten Pasuruan". *Skripsi*. Malang: Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Viajayani, Eka Reny dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Macromedia Flash 8* pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor" *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2013): h. 144-155
- Wahyuni. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PBL) Peserta Didik Kelas X SMA Vapip Sungguminasa Makassar". *Skripsi*, Makassar: Fak. Trbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar, 2015.
- Widoyoko, S. Eko Putro. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Yaumi, Muhammad. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016
- Yaumi, Muhammad. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana, 2013.

LAMPIRAN A

- A.1 : HASIL VALIDASI TIGA ORANG
PAKAR TERHADAP BAHAN AJAR
YANG DIKEMBANGKAN
- A.2 : DATA ANGKET RESPON /
TANGGAPAN PESERTA DIDIK
- A.3 : DATA TES HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK



LAMPIRAN A.1

HASIL VALIDASI 3 ORANG VALIDATOR

No	Butir	Skor Validator			Rata-rata
		Validator 1	Validator 2	Validator 3	
KOMPONEN PENYAJIAN					
A. TEKNIK PENYAJIAN					
1	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	4	4	4	4
2	kelogisan penyajian	4	4	4	4
3	keruntutan konsep	4	3	4	3.6
4	keseimbangan antar subtansi antar bab atau sub bab	4	4	3	3.6
5	kesesuaian gambar sampul dengan isi bahan ajar	3	4	3	3.3
6	Nomor haaman disajikan dengan jelas dan sistematis	4	4	4	4
B. PENDUKUNG PENYAJIAN MATERI					
1	Kesesuaian atau ketepatan ilustrasi materi penyajian teks, gambar dan lampiran disertai dengan rujukan atau sumber acuan	4	4	3	3.6
2	Identitas gambar dan lampiran	3	4	3	3.3
3	Materi yang disajikan sistematis sesuai dengan perkembangan peserta didik	4	4	4	4
4	Ketepatan penomoran dan penamaan gambar dan lampiran	4	4	4	4

5	Pengantar	4	4	4	4
6	Indeks	4	3	4	3.6
7	Daftar Pustaka	4	4	4	4

KOMPONEN KELAYAKAN ISI

A. CAKUPAN MATERI

1	Keluasan Materi	4	4	3	3.6
2	Kedalaman Materi	4	4	4	4
3	Kesesuaian Materi PAI dengan sajian gambar	4	4	4	4

B. AKURASI MATERI

1	Akurasi Fakta	3	4	4	3.6
2	Kebenaran konsep	4	3	4	3.6
3	Akurasi penjelasan teori PAI sejalan dengan gambar	4	4	4	4

C. KEMUTAKHIRAN

1	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	4	4	4	4
2	Ketrkinian/ keterkemasaan fitur (contoh-contoh)	4	4	4	4
3	Rujukan termasa (<i>up to date</i>)	4	4	4	4

D. MENUMBUHKAN KEINGINTAHUAN

1	Menumbuhkan rasa ingin tahu	4	3	4	3.6
2	Kemampuan merangsang berpikir kritis	4	4	4	4
3	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	4	4	4	4

KOMPONEN KEBAHASAN

1	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik	4	4	4	4
2	penggunaan bahasa yang sesuai EYD	4	4	4	4
3	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	4	4
4	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	3	4	4	3.6

JUMLAH RERATA SKOR KOMPONEN BAHASAN

LAMPIRAN A.2

DATA ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

NO	NAMA	SKOR
1	RESPONDEN 1	56
2	RESPONDEN 2	66
3	RESPONDEN 3	71
4	RESPONDEN 4	60
5	RESPONDEN 5	72
6	RESPONDEN 6	75
7	RESPONDEN 7	69
8	RESPONDEN 8	71
9	RESPONDEN 9	71
10	RESPONDEN 10	66
11	RESPONDEN 11	60

12	RESPONDEN 12	64
13	RESPONDEN 13	66
14	RESPONDEN 14	72
15	RESPONDEN 15	57
16	RESPONDEN 16	71
17	RESPONDEN 17	71
18	RESPONDEN 18	60
19	RESPONDEN 19	60
20	RESPONDEN 20	58
21	RESPONDEN 21	66
22	RESPONDEN 22	68
23	RESPONDEN 23	68
24	RESPONDEN 24	77
25	RESPONDEN 25	65
26	RESPONDEN 26	77
27	RESPONDEN 27	62
28	RESPONDEN 28	77
29	RESPONDEN 29	65
30	RESPONDEN 30	57
31	RESPONDEN 31	71

LAMPIRAN A.3

DATA TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

NO	NAMA	SKOR
1	RESPONDEN 1	90
2	RESPONDEN 2	90



3	RESPONDEN 3	100
4	RESPONDEN 4	90
5	RESPONDEN 5	80
6	RESPONDEN 6	85
7	RESPONDEN 7	100
8	RESPONDEN 8	95
9	RESPONDEN 9	95
10	RESPONDEN 10	90
11	RESPONDEN 11	90
12	RESPONDEN 12	90
13	RESPONDEN 13	95
14	RESPONDEN 14	100
15	RESPONDEN 15	90
16	RESPONDEN 16	90
17	RESPONDEN 17	95
18	RESPONDEN 18	85
19	RESPONDEN 19	95
20	RESPONDEN 20	95
21	RESPONDEN 21	95
22	RESPONDEN 22	95
23	RESPONDEN 23	95
24	RESPONDEN 24	95
25	RESPONDEN 25	95
26	RESPONDEN 26	80
27	RESPONDEN 27	95

28	RESPONDEN 28	100
29	RESPONDEN 29	95
30	RESPONDEN 30	85
31	RESPONDEN 31	95



LAMPIRAN B

B.1 : ANALISIS VALIDASI BAHAN AJAR

B.2 : ANALISIS DESKRIPTIF RESPON
ANGKET PESERTA DIDIK

B.3 : ANALISIS DESKRIPTIF DATA TES
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

LAMPIRAN B.1

ANALISIS VALIDASI BAHAN AJAR

1. Analisis Validasi Bahan Ajar PAI Berbasis Macromedia Flash 8

a. Teknik Penyajian

No	Butir	Skor Validator			Skala Rater			ΣS	V
		I	II	III	S1	S2	S3		
1	Konsistensi sistematika sajian dalam bab	4	4	4	3	3	3	9	1.0
2	kelogisan penyajian	4	4	4	3	3	3	9	1.0
3	keruntutan konsep	4	3	4	3	2	3	8	0.9
4	keseimbangan antar subtansi antar bab atau sub bab	4	4	3	3	3	2	8	0.9
5	kesesuaian gambar sampul dengan isi bahan ajar	3	4	3	2	3	2	7	0.8
6	Nomor halaman disajikan dengan jelas dan sistematis	4	4	4	3	3	3	9	1.0

b. Pendukung Penyajian Materi

No	Butir	Skor Validator	Skala Rater	ΣS	V
----	-------	----------------	-------------	------------	---

	I	II	III	S1	S2	S3		
1	Kesesuaian atau ketepatan ilustrasi materi penyajian teks, gambar dan lampiran disertai dengan rujukan atau sumber acuan							
	4	4	3	3	3	2	8	0.9
2	Identitas gambar dan lampiran							
	3	4	3	2	3	2	7	0.8
3	Materi yang disajikan sistematis sesuai dengan perkembangan peserta didik							
	4	4	4	3	3	3	9	1.0
4	Ketepatan penomoran dan penamaan gambar dan lampiran							
	4	4	4	3	3	3	9	1.0
5	Pengantar							
	4	4	4	3	3	3	9	1.0
6	Indeks							
	4	3	4	3	2	3	8	0.9
7	Daftar Pustaka							
	4	4	4	3	3	3	9	1.0

Validasi indeks aiken V dirumuskan sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum S}{C(n-1)}$$

Dengan keterangan :

V = indeks kesepakatan rater (validator) mengenai validator butir

S = skor yang ditetapkan setiap rater (validator) dikurangi skor terendah yang dipakai

n = banyaknya rater (validator)

c = banyaknya kategori yang dapat dipilih rater (validator)

Tabel 1 : Kriteria Indeks Aiken

No	Rentang Indeks	Kategori
1	$V < 0.4$	Kurang Valid
2	$0.4 < V \leq 0.8$	Valid
3	$0.8 < V \leq 1$	Sangat Valid

2. Analisis Validasi Bahan Ajar PAI Berbasis Macromedia Flash 8 terhadap Kelayakan Isi

No	Butir	Skor Validator			Skala Rater			ΣS	V
		I	II	III	S1	S2	S3		
A. CAKUPAN MATERI									
1	Keluasan Materi	4	4	3	3	3	2	8	0.9
2	Kedalaman Materi	4	4	4	3	3	3	9	1.0
3	Kesesuaian Materi PAI dengan sajian gambar	4	4	4	3	3	3	9	1.0
B. AKURASI MATERI									
1	Akurasi Fakta	3	4	4	2	3	3	8	0.9
2	Kebenaran konsep	4	3	4	3	2	3	8	0.9
3	Akurasi penjelasan teori PAI sejalan dengan gambar	4	4	4	3	3	3	9	1.0
C. KEMUTAKHIRAN									
1	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu	4	4	4	3	3	3	9	1.0
2	Ketrkinian/ keterkemasaan fitur (contoh-contoh)	4	4	4	3	3	3	9	1.0
3	Rujukan termasa (<i>up to date</i>)	4	4	4	3	3	3	9	1.0
D. MENUMBUHKAN KEINGINTAHUAN									
1	Menumbuhkan rasa ingin tahu	4	3	4	3	2	3	8	0.9
2	Kemampuan merangsang berpikir kritis	4	4	4	3	3	3	9	1.0

3	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	4	4	4	3	3	3	9	1.0
---	--	---	---	---	---	---	---	---	-----

Validasi indeks aiken V dirumuskan sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum S}{C(n-1)}$$

Dengan keterangan :

V = indeks kesepakatan rater (validator) mengenai validator butir

S = skor yang ditetapkan setiap rater (validator) dikurangi skor terendah yang dipakai

n = banyaknya rater (validator)

c = banyaknya kategori yang dapat dipilih rater (validator)

Tabel 1 : Kriteria Indeks Aiken

No	Rentang Indeks	Kategori
1	$V < 0.4$	Kurang Valid
2	$0.4 < V \leq 0.8$	Valid
3	$0.8 < V \leq 1$	Sangat Valid

No	Butir	Skor Validator			Skala Rater			$\sum S$	V
		I	II	III	S1	S2	S3		
1	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik	4	4	4	3	3	3	9	1.0
2	penggunaan bahasa yang sesuai EYD	4	4	4	3	3	3	9	1.0
3	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	4	3	3	3	9	1.0
4	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	3	4	4	2	3	3	8	0.9

Validasi indeks aiken V dirumuskan sebagai berikut :

$$V = \frac{\sum S}{C(n-1)}$$

Dengan keterangan :

V = indeks kesepakatan rater (validator) mengenai validator butir

S = skor yang ditetapkan setiap rater (validator) dikurangi skor terendah yang dipakai

n = banyaknya rater (validator)

c = banyaknya kategori yang dapat dipilih rater (validator)

Tabel 1 : Kriteria Indeks Aiken

No	Rentang Indeks	Kategori
1	$V < 0.4$	Kurang Valid
2	$0.4 < V \leq 0.8$	Valid
3	$0.8 < V \leq 1$	Sangat Valid

LAMPIRAN B.2

ANALISIS DESKRIPTIF RESPON ANGKET PESERTA DIDIK

Tabel 4: Kriteria angket respon peserta didik

No	Rumus	Klasifikasi
1.	$\bar{X} > \bar{x}_l + 1,8 \times sb_i$	Sangat baik
2.	$\bar{x}_l + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_l + 1,8 \times sb_i$	Baik
3.	$\bar{x}_l - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{x}_l + 0,6 \times sb_i$	Cukup
4.	$\bar{x}_l - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{x}_l - 0,6 \times sb_i$	Kurang
5.	$\bar{X} \leq \bar{x}_l - 1,8 \times sb_i$	Sangat kurang

Keterangan:

X_i (rerata ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Sb_i (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

X = Skor emperis

Analisis:

Skor Maksimal Ideal = 80

Skor Minimal Ideal = 20

X_i (rerata ideal) = 50

Sb_i (simpangan baku ideal) = 10

a. $\bar{x}_l + 1,8 \times sb_i = 50 + (1,8 \times 10)$

$$= 50 + 18$$

$$= 68$$

b. $\bar{x}_l + 0,6 \times sb_i = 50 + (0,6 \times 10)$

$$= 50 + 6$$

$$= 56$$

c. $\bar{x}_l - 0,6 \times sb_i = 50 - (0,6 \times 10)$

$$= 50 - 6$$

$$= 44$$

d. $\bar{x}_l - 1,8 \times sb_i = 50 - (1,8 \times 10)$

$$= 50 - 18$$

$$= 32$$

Tabel 5: Rekapitulasi angket respon peserta didik

Rentang	Frekuensi	%	Kategori
$X < 68$	12	38.7	Sangat Positif
$56 < X \leq 68$	18	58.1	Positif
$44 < X \leq 56$	0	0	Cukup Positif

$32 < X \leq 44$	0	0	Kurang Positif
$X \leq 32$	0	0	Negatif



LAMPIRAN B.3

ANALISIS DESKRIPTIF DATA TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

NO	NAMA	SKOR
1	RESPONDEN 1	90
2	RESPONDEN 2	90
3	RESPONDEN 3	100
4	RESPONDEN 4	90
5	RESPONDEN 5	80
6	RESPONDEN 6	85
7	RESPONDEN 7	100



8	RESPONDEN 8	95
9	RESPONDEN 9	95
10	RESPONDEN 10	90
11	RESPONDEN 11	90
12	RESPONDEN 12	90
13	RESPONDEN 13	95
14	RESPONDEN 14	100
15	RESPONDEN 15	90
16	RESPONDEN 16	90
17	RESPONDEN 17	95
18	RESPONDEN 18	85
19	RESPONDEN 19	95
20	RESPONDEN 20	95
21	RESPONDEN 21	95
22	RESPONDEN 22	95
23	RESPONDEN 23	95
24	RESPONDEN 24	95
25	RESPONDEN 25	95
26	RESPONDEN 26	80
27	RESPONDEN 27	95
28	RESPONDEN 28	100
29	RESPONDEN 29	95
30	RESPONDEN 30	85
31	RESPONDEN 31	95

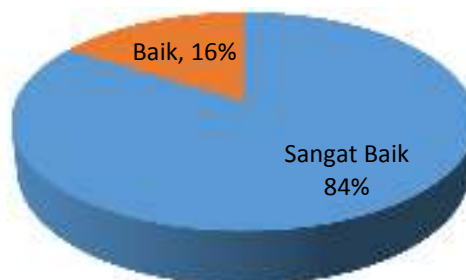
Tabel 6: kategorisasi tes hasil belajar peserta didik

Skor	Nilai	Kategori
87,75 – 100	A	Sangat Baik
62,75 – 87,50	B	Baik
37,5 – 62,50	C	Cukup
$\leq 37,50$	D	Kurang

Tabel 7 : Rekapitulasi tes hasil belajar peserta didik

Rentang	Frekuensi	%	Kategori
87,75 – 100	26	83,87%	Sangat Baik
62,75 – 87,50	5	16,13%	Baik
37,5 – 62,50	0	0	Cukup
$\leq 37,50$	0	0	Kurang

Presentase Hasil Belajar Peserta Didik



Gambar 2. Presentasi tes hasil belajar peserta didik



LAMPIRAN C

C.1 :LEMBAR VALIDASI BAHAN AJAR PAI

C.2 :LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA
DIDIK

C.3 :LEMBAR TES HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK

LAMPIRAN C.1

LEMBAR VALIDASI BAHAN AJAR PAI

No	Butir	Skor				Rerata Skor	Catatan (Jika Diperlukan)
		1	2	3	4		
KOMPONEN PENYAJIAN							
A. TEKNIK PENYAJIAN							
1	Konsistensi sistematika sajian dalam bab						
2	kelogisan penyajian						
3	keruntutan konsep						
4	keseimbangan antar subtansi antar bab atau sub bab						
5	kesesuaian gambar sampul dengan isi bahan ajar						
6	Nomor haaman disajikan dengan jelas dan sistematis						
B. PENDUKUNG PENYAJIAN MATERI							
1	Kesesuaian atau ketepatan ilustrasi materi penyajian teks, gambar dan lampiran disertai dengan rujukan atau sumber acuan						
2	Identitas gambar dan lampiran						
3	Materi yang disajikan sistematis sesuai dengan perkembangan peserta didik						
4	Ketepatan penomoran dan penamaan gambar dan lampiran						
5	Pengantar						

6	Indeks						
7	Daftar Pustaka						
KOMPONEN KELAYAKAN ISI							
A. CAKUPAN MATERI							
1	Keluasan Materi						
2	Kedalaman Materi						
3	Kesesuaian Materi PAI dengan sajian gambar						
B. AKURASI MATERI							
1	Akurasi Fakta						
2	Kebenaran konsep						
3	Akurasi penjelasan teori PAI sejalan dengan gambar						
C. KEMUTAKHIRAN							
1	Kesesuaian dengan perkembangan ilmu						
2	Ketrkinian/ keterkemasaan fitur (contoh-contoh)						
3	Rujukan termasa (<i>up to date</i>)						
D. MENUMBUHKAN KEINGINTAHUAN							
1	Menumbuhkan rasa ingin tahu						
2	Kemampuan merangsang berpikir kritis						
3	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh						
KOMPONEN KEBAHASAN							
1	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik						
2	penggunaan bahasa yang sesuai EYD						
3	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda						

4	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami						
JUMLAH RERATA SKOR KOMPONEN BAHASAN							

LAMPIRAN C.2

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 membantu dalam memahami materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru				
2	Mudah memperoleh pengetahuan baru mengenai menghormati dan menyayangi orang tua dan guru melalui bahan ajar berbasis macromedia flash 8				
3	Bahan ajar PAI ini memiliki desain yang sangat biasa-biasa saja dan sangat membosankan				
4	Bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 membuat bingung dengan materi menghormati dan menyayangi orang tua dan guru				
5	Ilustrasi/gambar yang disajikan membuat bingung dalam memahami materi				
6	Bentuk gambar yang disajikan sangat menyenangkan dan menambah rasa keingintahuan				
7	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 sulit dipahami				
8	Ilustrasi/gambar menambah motivasi untuk membaca bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8				
9	Dapat membaca tulisan dalam bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 dengan jelas				
10	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 dapat pahami dengan mudah				

11	Tidak memperoleh pengetahuan baru mengenai menghormati dan menyayangi orang tua dan guru melalui bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8				
12	Gambar yang disajikan kurang menyenangkan dan tidak menambah keingintahuan				
13	Tidak dapat membaca tulisan dalam bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8				
14	Ilustrasi/gambar menghormati dan menyayangi orang tua dan guru pada bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 tidak terlihat realistis				
15	Ilustrasi/gambar yang disajikan membuat lebih mudah dalam memahami materi				
16	Bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 ini memiliki desain yang sangat menarik dan tidak membosankan				
17	Ilustrasi/gambar tidak menambah motivasi untuk membaca bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8				
18	Materi pada bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 disajikan secara sistematis				
19	Ilustrasi/gambar menghormati dan menyayangi orang tua dan guru pada bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 terlihat realistis				
20	Materi pada bahan ajar PAI berbasis macromedia flash 8 disajikan tidak secara sistematis				

LEMBAR TES HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	1	D
Indikator Hasil Belajar: Mengetahui (C₁)	Setiap anak diwajibkan berbakti kepada orang tua, di dalam Islam berbakti kepada orang tua dikenal dengan istilah A. Sarrul walidain B. Uququl walidain C. Walidain D. Birrul walidain E. Zu'ul Walidain	
KKO: Mendefinisikan Mendefinisikan pengertian Birrul walidain		
Pembahasan : Birrul walidain yaitu berbuat baik kepada kedua orang tua, bersikap baik kepada keduanya, melakukan berbagai hal yang dapat membuat mereka bergembira, serta berbuat baik kepada teman-teman mereka. Dengan demikian, opsi jawaban yang tepat adalah D.		
Saran/ Komentar Catatan : 		

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	2	C
Indikator Hasil Belajar: Menerapkan (C ₄)	Di bawah ini ayat-ayat yang memerintahkan untuk berbakti kepada orang tua..... A. QS. Al-Baqarah/2: 5	
KKO: Menyajikan	أُولَئِكَ عَلَىٰ هُدًى مِّن رَّبِّهِمْ وَأُولَئِكَ هُمُ	

Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan QS. Al-Isra'/17:23-24 dan hadits yang terkait dalam kehidupan sehari-hari

الْمُفْلِحُونَ

B. QS. Al-Naml /27:51

أُولَئِكَ عَلَى هُدًى مِنْ رَبِّهِمْ وَأُولَئِكَ هُمُ

الْمُفْلِحُونَ

C. QS. Al-Luqman/31:9

خَالِدِينَ فِيهَا وَعَدَ اللَّهُ حَقًّا وَهُوَ الْعَزِيزُ

الْحَكِيمُ

D. QS. Al-Isra'/17:23

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ

إِحْسَانًا إِمَّا يَبْلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ

كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ

لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

E. QS. Al-Isra'/17:17

يَا بُنَيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ

الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَٰلِكَ مِنْ

عَزْمِ الْأُمُورِ

Pembahasan :

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبْلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ

كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.

Opsi jawaban yang benar adalah C.
Saran/ Komentar Catatan :

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	3	B
Indikator Hasil Belajar: Mengetahui (C₁)	Orang yang mengajar kita dari jenjang pendidikan formal disebut..... A. Orang Tua B. Guru C. Pengusaha D. Pelajar E. Hakim	
KKO:Mendefinisikan Mendefinisikan pengertian orang tua dan guru		
Pembahasan : Guru adalah orang yang mengajarkan kita berbagai ilmu pengetahuan dan mendidik kita sehingga menjadi orang yang mengerti dan dewasa. Dengan demikian, opsi jawaban yang tepat adalah B.		
Saran/ Komentar Catatan : 		

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	4	C
Meskipun kita sudah mendapatkan posisi atau jabatan yang penting, jika kita tiba-tiba bertemu		

Indikator Hasil Belajar: Mengetahui (C₁) KKO: Mengidentifikasi Pentingnya hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	dengan orang yang pernah mengajar kita diwaktu jenjang pendidikan SD hal yang harus dilakukan A. Piagam penghargaan B. Pujian dari teman C. Keberkahan ilmu D. Uang dari guru E. Hukuman dari guru
Pembahasan : Dengan menghormati guru, kita akan mendapatkan berbagai keuntungan, antara lain sebagai berikut. 1. Ilmu yang kita peroleh akan menjadi berkah dalam kehidupan kita 2. Akan lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan 3. Ilmu yang diperoleh dari guru akan menjadi manfaat bagi orang lain 4. Akan selalu didoakan oleh guru 5. Akan membawa berkah, memudahkan urusan, dianugerahi nikmat yang lebih dari Allah swt. 6. Seorang guru tidak selalu di atas muridnya. Ilmu dan kebaikan itu merupakan anugerah Allah swt. akan memberikan anugerah-Nya kepada orang-orang yang dikehendaki-Nya. Dengan demikian, opsi jawaban yang tepat adalah C.	
Saran/ Komentar Catatan :	

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	5	B
Indikator Hasil Belajar: Memahami (C₃) KKO: Menampilkan	Salah satu di antara kewajiban seorang anak ketika orangtuanya sudah meninggal adalah ... A. Mencukupi kebutuhannya B. Selalu mendoakannya C. Selalu mengunjunginya D. Menggunakan harta warisannya	

Menampilkan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari	E. Menuruti perintahnya
Pembahasan : Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk berbakti kepada orang tua yang telah meninggal adalah seperti berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. merawat jenazah 2. melaksanakan wasiat dan menyelesaikan hak Adam yang ditinggalkan 3. menyambung tali silaturahmi kepada kerabat dan teman-teman dekatnya atau memuliakan teman-teman kedua orang tua 4. melanjutkan cita-cita luhur yang dirintisnya atau menepati janji kedua orang tua. 5. Meendoakan orang tua yang telah tiada dan memintakan ampun kepada Allah swt. dari segala dosa orang tua kita. Opsi jawaban yang tepat adalah B.	
Saran/ Komentar Catatan : 	

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi:	No. Soal	Kunci Jawaban
	6	C
Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	Berbakti kepada orangtua akan mendatangkan keberkahan sebagai berikut A. Hidup menjadi terbebani B. Rezeki menjadi sulit C. Diluaskan rezeki dan dipanjangkan umur D. Menyita banyak waktu E. Ilmu menjadi sulit dipelajari	
Indikator Hasil Belajar: Memahami (C₁) KKO: Mengidentifikasi Mengidentifikasi Pentingnya hormat dan patuh kepada orang tua dan guru		
Pembahasan : Adapun hikmah yang bisa di ambil dari berbakti kepada orang tua, antara lain		

sebagai berikut:

1. Berbakti kepada orang tua adalah amal yang paling utama
2. Apabila orang tua *rida'* atas apa yang kita perbuat, maka Allah swt.pun *rida'*
3. Dapat menghilangkan kesulitan yang dialami yaitu dengan cara bertawasul dengan amal sholeh tersebut
4. Akan diluaskan rezeki dan dipanjangkan umur
5. Menjadikan kita dimasukkan ke jannah (surga) oleh Allah swt.

Opsi jawaban yang tepat adalah C.

Saran/ Komentar

Catatan :

.....

.....

SKOR

1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal 7	Kunci Jawaban D
Indikator Hasil Belajar: Menganalisis (C4) KKO: Menyajikan Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan QS. Al-Isra'/17:23-24 dan hadits yang terkait dalam kehidupan sehari-hari	Seorang peserta didik membedakan fungsi antara orang tua dengan guru, padahal keduanya hampir sama. Di bawah ini yang bukan merupakan fungsi orang tua dan guru yang sama..... A. Mendidik dan Mengajari B. Membina dan merawat C. Merawat sehingga ia mandiri D. Memberi makan untuk pertumbuhan E. Menjadi tempat mengadu	
Pembahasan : Guru dan orang tua pada hakekatnya memiliki tujuan dan fungsi yang sama yaitu mendidik, membimbing dan membina serta memimpin anaknya menjadi orang dewasa serta dapat memperoleh kebahagiaan hidupnya baik di dunia maupun akhirat. Maka opsi jawaban yang benar adalah D karena seorang guru hanya membimbing dan mendidik peserta didiknya sehingga mencapai kedewasaan sebagai tujuan akhir pendidikan namun orang tua yang memberi makan untuk pertumbuhan dan perkembangan anaknya.		

Saran/ Komentar

Catatan :

.....

.....

SKOR**1 2 3 4**

	No. Soal	Kunci Jawaban
	8	B
Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	Beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk berbakti kepada orang tua yang telah meninggal adalah sebagai berikut: 1. Mengamalkan ilmunya 2. melaksanakan wasiat dan menyelesaikan hak Adam yang ditinggalkan 3. menyambung tali silaturahmi kepada kerabat dan teman-teman dekatnya atau memuliakan teman-teman kedua orang tua 4. melanjutkan cita-cita luhur yang dirintisnya atau menepati janji kedua orang tua. 5. Meminta kerelaan orang tua ketika akan berbuat sesuatu Pernyataan di atas, manakah pernyataan yang benar..... A. 2,3 dan 5 B. 2,3 dan 4 C. 1,3 dan 4 D. 1,2 dan 5 E. 3,4 dan 5	
Indikator Hasil Belajar: Memahami (C₃) KKO: Menunjukkan Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.		
Pembahasan : Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk berbakti kepada orang tua yang telah meninggal adalah seperti berikut: 1. merawat jenazah 2. melaksanakan wasiat dan menyelesaikan hak Adam yang ditinggalkan		

3. menyambung tali silaturahmi kepada kerabat dan teman-teman dekatnya atau memuliakan teman-teman kedua orang tua
4. melanjutkan cita-cita luhur yang dirintisnya atau menepati janji kedua orang tua.
5. Meendoakan orang tua yang telah tiada dan memintakan ampun kepada Allah swt. dari segala dosa orang tua kita.

Opsi jawaban yang tepat adalah B.

Saran/ Komentar

Catatan :

.....

SKOR

1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	9	D
Indikator Hasil Belajar: Menerapkan (C₃)	Sikap yang tepat jika orangtua sedang sakit yaitu . .	
KKO: Menampilkan Menampilkan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none">A. Menasihatinya agar tidak sakitB. Membiarkannya sampai sembuh sendiriC. Dititipkan di panti sosial karena sibukD. Merawatnya dengan penuh kasih sayangE. Memenuhi keinginannya	
Pembahasan : <p style="text-align: center;">وَإِخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا</p> <p>Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil".</p> <p>Maka opsi jawaban yang benar adalah D.</p>		

	No. Soal	Kunci Jawaban
	10	A
Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	Berdasarkan hadis Nabi saw., kedudukan dan derajat seorang ibu dibanding bapak adalah . . .	
Indikator Hasil Belajar: Memahami (C ₂)	A. 3 tingkat dibanding bapak B. 5 tingkat dibanding bapak C. 4 tingkat dibanding bapak D. 6 tingkat dibanding bapak E. 1 tingkat dibanding bapak	
KKO: Menjelaskan Menjelaskan isi hadits-hadits yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru		
Pembahasan :		
Dari Mu'awiyah bin Haidah Al Qusyairi <i>radhiallahu 'ahu</i> , beliau bertanya kepada Nabi:		
أُمِّكَ ، قُلْتُ : مَنْ أَبْرُّ ؟ قال : أُمَّكَ ، قُلْتُ : مَنْ أَبْرُّ ! يا رسول الله ! مَنْ أَبْرُّ ؟ قال : أُمِّكَ ، قُلْتُ : مَنْ أَبْرُّ ؟ قال : أُمَّكَ ، قُلْتُ : مَنْ أَقْرَبُ فَالْأَقْرَبُ		
Artinya:	<i>wahai Rasulullah, siapa yang paling berhak aku perlakukan dengan baik? Nabi menjawab: Ibumu. Lalu siapa lagi? Nabi menjawab: Ibumu. Lalu siapa lagi? Nabi menjawab: ayahmu, lalu yang lebih dekat setelahnya dan setelahnya ” (HR. Al Bukhari dalam Adabul Mufрад, sanadnya hasan). Maka kedudukan seorang ibu 3 derajat dibandingkan seorang bapak. opsi jawaban yang benar adalah A.</i>	

Saran/ Komentar

Catatan :

.....

.....

SKOR**1 2 3 4**

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	11	D
Indikator Hasil Belajar: Menerapkan (C₃) KKO: Menunjukkan Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.	Seorang siswa yang baik akan selalu memuliakan gurunya. Berikut ini yang merupakan wujud sikap memuliakan guru adalah A. Sering menelponnya B. Mengetes kepintarannya C. Memberi bingkisan yang menarik D. Mematuhi nasihat-nasihatnya E. Berbuat baik kepadanya	

Pembahasan :
Cara mereka memperlihatkan penghormatan terhadap gurunya antara lain sebagai berikut :

1. Mereka rendah hati terhadap gurunya, meskipun ilmu sudah lebih banyak ketimbang gurunya.
2. Mereka menaati setiap arahan serta bimbingan guru, misalnya seorang pasien yang tidak tahu apa-apa tentang penyakitnya dan hanya mengikut arahan seorang dokter pakar yang mahir.
3. Mereka juga senantiasa berkhidmat untuk guru-guru mereka dengan mengharapkan balasan pahala serta kemuliaan di sisi Allah Swt.
4. Mereka memandang guru dengan perasaan penuh hormat dan *ta'zim* (memuliakan) serta memercayai kesempurnaan ilmunya. Ini lebih membantu pelajar untuk memperoleh manfaat dari apa yang disampaikan guru mereka.

Maka opsi yang benar adalah D.

Saran/ Komentar

Catatan :

.....

.....

SKOR**1 2 3 4**

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	12	E
Indikator Hasil Belajar: Menganalisis (C₂)	Allah telah memerintahkan kepada ummat manusia untuk tidak menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik pada ibu bapak dengan sebaik-baiknya, hal ini merupakan makna dari surat.....	
KKO: Menjelaskan Menjelaskan isi hadits-hadits yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	A. QS. Al-An'am/6:152 B. QS. Luqman/31:14 C. QS. Al-Isra'/17:24 D. QS. Al-Isra'/17:17 E. QS. Al-Isra'/17: 23	
Pembahasan : <p>وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا إِمَّا يَبُلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا</p> <p>Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.</p> <p>Maka opsi yang benar adalah E.</p>		

Saran/ Komentar

Catatan :

.....

SKOR**1 2 3 4**

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	13	C
Indikator Hasil Belajar: Menerapkan (C₃)	Jika seorang guru sedang menjelaskan pelajaran di kelas, maka sikap yang benar adalah	
KKO: Menampilkan Menampilkan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari	A. Tidak perlu mendengarkan karena sudah paham B. Mengerjakan tugas yang belum selesai C. Mendengarkan dengan baik D. Berdiskusi dengan teman sebangku E. Membantu teman yang tidak mengerti	
Pembahasan : Adapun cara siswa menghargai dan menghormati guru : 1. Ucapkan salam ketika bertemu 2. Berkatalah dengan lemah lembut. Saat berbicara gunakan bahasa yang baik dan sopan. 3. Mematuhi perintah guru yang baik Patuhilah perintah guru selama itu baik, karena pada dasarnya guru menginginkan siswanya yang terbaik. 4. Menyimak dengan baik ketika guru menerangkan Usahakan fokus dalam pelajaran dan memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru. Maka opsi jawaban yang benar adalah C		

Saran/ Komentar

Catatan :

.....

.....

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal 14	Kunci Jawaban C
Indikator Hasil Belajar: Menrapkan (C₃) KKO: Menunjukkan Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru.	Yang termasuk cara berbakti kepada kedua orang tua dan guru..... A. Selalu meminta pendapatnya B. Menceritakan keburukannya C. Mendengarkan nasehatnya D. Meminta agar keduanya memberi hadiah E. Meminta agar keduanya selalu membingnya	
Pembahasan : Cara Berbakti kepada Orang Tua 1. Berbakti dengan melaksanakan nasihat dan perintah yang baik dari keduanya. 2. Merawat dengan penuh keikhlasan dan kesabaran apalagi jika keduanya sudah tua dan pikun. 3. Merendahkan diri, kasih sayang, berkata halus dan sopan, serta mendoakan keduanya. 4. Rela berkorban untuk orang tuanya. 5. Meminta kerelaan orang tua ketika akan berbuat sesuatu. 6. Berbuat baik kepada orang tua, walaupun ia berbuat aniaya. Cara Berbakti kepada Guru 1. Menghormati dan memuliakannya, mengikuti nasihatnya.		

2. Mengamalkan ilmunya dan membaginya kepada orang lain.
 3. Tidak melawan, menipu, dan membuka rahasia guru.
 4. Memuliakan keluarga dan sahabat karib guru.
 5. Murid harus mengikuti sifat guru yang dikenal baik akhlak, tinggi ilmu dan keahlian, berwibawa, santun dan penyayang.
 6. Murid harus mengagungkan guru dan meyakini kesempurnaan ilmunya. Orang yang berhasil hingga menjadi ilmuwan besar, sama sekali tidak boleh berhenti menghormati guru.
 7. Menghormati dan selalau mengenangnya, meskipun sudah wafat.
 8. Bersikap sabar terhadap perlakuan kasar atau akhlak buruk guru. Hendaknya berusaha untuk memaafkan perlakuan kasar, turut mendoakan keselamatan guru.
 9. Menunjukkan rasa berterima kasih terhadap ajaran guru. Melalui itulah ia mengetahui apa yang harus dilakukan dan dihindari.
 10. Sopan ketika berhadapan dengan guru, misalnya; duduk dengan tawadu', tenang, diam, posisi duduk sedapat mungkin berhadapan dengan guru, menyimak perkataan guru sehingga tidak membuat guru mengulangi perkataan.
 11. Tidak dibenarkan berpaling atau menoleh tanpa keperluan jelas, terutama saat guru berbicara kepadanya.
 12. Berkomunikasi dengan guru secara santun dan lemah-lembut.
- Opsi jawaban yang benar adalah C.

Saran/ Komentari

Catatan :

.....

.....

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi:	No. Soal	Kunci Jawaban
	15	C

Orang Tua dan Guru	<p>“<i>Rida</i>’ Allah swt. ada pada <i>rida</i>’ orang tua, dan murkanya Allah awt. Ada pada murka orang tua” Maksud hadis tersebut adalah.....</p> <p>A. Kalau ingin mendapatkan <i>rida</i>’ orang tua, harus taat kepada Allah swt. B. Kalau ingin mendapat murka Allah swt. sayangi orang tua C. Kalau ingin mendapat <i>rida</i>’ Allah swt., hormati orang tua D. Kalau ingin dicintai Allah swt., jauhilah orang tua E. Kalau ingin masuk surga, ciumlah kaki ibu</p>
<p>Indikator Hasil Belajar: Menganalisis (C₄)</p> <p>KKO: Menyajikan Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan QS. Al-Isra’/17:23-24 dan hadits yang terkait dalam kehidupan sehari-hari</p>	
<p>Pembahasan :</p> <p>قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: رِضَا الرَّبِّ فِي الرِّضَا الْوَالِدَيْنِ وَ سَخَطُهُ فِي سَخَطِهِمَا الطَّبْرَانِي</p> <p>Artinya: Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam telah bersabda, “<i>Ridha Rabb terletak pada ridha kedua orang tua dan murka-Nya terletak pada kemurkaan keduanya.</i>” (Riwayat Ath Thabarani, dishahihkan oleh Al Hafidz As Suyuthi)</p> <p>Ridha Allah terletak kepada ridha kedua orangtua, karena Allah memerintahkan untuk mentaati orangtua. Barangsiapa yang mentaati perintah Allah ini, maka Allah akan meridhainya dan barang siapa menolak taat kepada-Nya maka Ia pun murka. Dengan demikian, opsi jawaban yang benar adalah C.</p>	
<p>Saran/Komentar</p> <p>Catatan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

SKOR

1 2 3 4

Judul Materi:	No. Soal	Kunci Jawaban
Menghormati dan Menyayangi	16	B

Orang Tua dan Guru	Allah melarang kita untuk mengatakan "ah" kepada orang tua. Berikut ini yang bukan merupakan perbuatan serupa dengan mengucapkan "ah" adalah...
Indikator Hasil Belajar: Menganalisis (C₂) KKO: Menjelaskan Menjelaskan isi hadits-hadits yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru	A. Memukul B. Merawat C. Menyakiti D. Mengejek E. Membentak
Pembahasan : <p>وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۚ إِنَّمَا يَبْغُنَ عِنْدَكَ الْكِبَرُ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا</p> <p>Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia.</p> <p>karena perkataan “Ah” itu adalah salah satu perkataan buruk yang paling rendah. Juga, karena kedudukan orangtua amat mulia di sisi Allah. Maka opsi jawaban yang benar adalah B.</p>	
Saran/ Komentar Catatan :	

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	17	A
	Dikisahkan, ada seorang laki-laki yang menghadap Nabi Muhammad saw. dan	

<p>Indikator Hasil Belajar: Mengetahui (C₂)</p> <p>KKO: Menjelaskan Menjelaskan isi hadits-hadits yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru</p>	<p>berkeinginan untuk <i>berbai'at</i> kepada nabi serta ikut berperang dengan tujuan mencari pahala dari Allah swt. kedua orang tua laki-laki tersebut masih hidup. Kemudian, nabi menyuruh laki-laki tersebut untuk kembali kepada kedua orang tuanya dan menyuruh berbuat baik, menemani dan mengurus orang tuanya. Dalam hadis di atas pahala berbakti kepada orang tua dapat disamakan dengan...</p> <p>A. berjihad B. ibadah haji C. berkurban D. shalat E. berpuasa</p>
<p>Pembahasan : Dikisahkan, ada seorang laki-laki yang menghadap Nabi Muhammad saw. dan berkeinginan untuk <i>berbai'at</i> kepada nabi serta ikut <i>berjihad</i> dengan tujuan mencari pahala dari Allah swt. kedua orang tua laki-laki tersebut masih hidup. Kemudian, nabi menyuruh laki-laki tersebut untuk kembali kepada kedua orang tuanya dan menyuruh laki-laki tersebut untuk kembali kepada kedua orang tuanya dan menyuruh berbuat baik, menemani dan mengurus orang tuanya. (Muttafaq 'alaih). Dengan demikian, opsi jawaban yang tepat adalah A.</p>	
<p>Saran/ Komentar</p> <p>Catatan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ALAUDDIN

SKOR

1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	18	A
<p>Indikator Hasil Belajar: Memahami (C₁)</p> <p>KKO: Mendefinisikan Mendefinisikan pengertian</p>	<p>Orang yang paling besar jasanya dalam mengembangkan kemampuan berpikir seseorang adalah...</p> <p>A. Guru B. Masyarakat C. Saudara D. Tetangga E. Mertua</p>	

orang tua dan guru	
Pembahasan : Guru adalah orang yang mengajarkan kita berbagai ilmu pengetahuan dan mendidik kita sehingga menjadi orang yang mengerti dan dewasa. Dengan demikian, opsi jawaban yang benar adalah A.	
Saran/ Komentar Catatan :	

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal	Kunci Jawaban
	19	D
Indikator Hasil Belajar: Memahami (C4)	<p>Seorang anak wajib menaati seluruh perintah orang tuanya, salah satu perintah orang tua yang boleh diabaikan adalah...</p> <p>A. Perintah untuk membelikan keperluan rumah tangga di toko</p> <p>B. Perintah menyisihkan uang saku untuk ditabung</p> <p>C. Perintah untuk selalu bangun pagi</p> <p>D. Perintah untuk memenuhi kebutuhan sendiri dengan mengambil barang milik orang lain</p> <p>E. Perintah untuk menolong orang lain</p>	
KKO: Menyajikan Menyajikan kaitan antara ketauhidan dalam beribadah dengan QS. Al-Isra'/17:23-24 dan hadits yang terkait dalam kehidupan sehari-hari		
Pembahasan : Karena sikap berbakti kepada kedua orang tua adalah dengan melaksanakan perintahnya kecuali menuruti perintah yang tidak sesuai dengan syariat. Opsi jawaban yang benar adalah D.		
Saran/ Komentar Catatan : 		

.....
.....
.....

SKOR
1 2 3 4

Judul Materi: Menghormati dan Menyayangi Orang Tua dan Guru	No. Soal 20	Kunci Jawaban C
Indikator Hasil Belajar: Menerapkan (C₃) KKO: Menampilkan Menampilkan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari	Sikap seorang anak jika orang tua memiliki akidah yang berbeda dengan kita adalah... A. Tidak perlu mengormatinya B. Tidak di anggap sebagai orang tuanya C. Tetap berbuat baik kepada mereka D. Memutuskan hubungan kekeluargaan E. Menghina keyakinan mereka	
Pembahasan : Islam mewajibkan seorang anak untuk berbuat kebaikan kepada kedua orang tuanya. Kedua orang tua sudah selayaknya mendapatkan kebaikan dan penghormatan. Islam sangat perhatian mengenai masalah ini. Allah SWT berfirman, "Sembahlah Allah dan jangan kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu pun. Dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua ibu bapak." (QS an-Nisa' [4]: 36). Nabi, Rasulullah SAW, dan sahabatnya telah banyak mencontohkan atau mempraktikkan tentang kewajiban umat Islam untuk berbakti kepada kedua orang tua. Meskipun, kata dia, orang tuanya tersebut berbeda agama Dengan demikian, opsi jawaban yang tepat adalah C.		
Saran/ Komentar Catatan : 		



LAMPIRAN D

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

(Produk Penelitian)

BAHAN AJAR PAI BERBASIS APLIKASI
MACROMEDIA FLASH DENGAN MATERI
MENYAYANGI DAN MENGHORMATI
KEDUA ORANG TUA DAN GURU



PENGANTAR

Islam telah mengatur segala hal dalam kehidupan pemeluknya, termasuk menjunjung hak-hak kedua orang tua kita dan mengerjakan untuk berbuat baik kepada keduanya. Kedua orang tua kita telah mendidik dan membesarkan kita dengan susah payah, tak sedikit keringat yang menguap. Tak terhitung waktu yang telah terkuras baik di waktu siang maupun dikeheningan malam. Tak sedikit perih yang harus dirasanya demi kebahagiaan anak-anaknya. Terkadang mereka harus menahan lapar asalkan anak-anaknya kenyang. Mereka selalu mendahulukan kepentingan anak-anaknya di atas kebutuhannya sendiri.

Betapa mulianya perilaku orang tua terhadap anak-anaknya. Sungguh tidak berlebihan apabila Rasulullah saw. menegaskan bahwa, *"Ridha Allah swt. terletak pada ridha orang tua, murka Allah swt. terletak murka orang tua"*. Namun demikian seringkali kita sakslkan betapa sadisnya seorang anak kepada orang tuanya. Kebiasaan orang tua seakan sirna ditelan egoisme seorang anak, hanya sekedar keinginannya tidak terpenah. Lalu apa semestinya kita lakukan sebagai anak?



TUJUAN PEMBELAJARAN



Menjelaskan isi QS. al Isra'/17:23-24



Menjelaskan isi hadis-hadis yang terkait dengan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru



Menunjukkan contoh perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru



Menampilkan perilaku yang mencerminkan hormat dan patuh kepada orang tua dan guru dalam kehidupan sehari-hari



Video Pembelajaran



Dalil yang Melandasi



Hikmah yang dipeleik



noten

PENTINGNYA HORMAT DAN PATUH KEPDA ORANG TUA



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
MAKASSAR





QS. Fatir/35: 28

وَمِنَ النَّاسِ وَالْأَنْعَامِ مُخْتَلِفٌ أَلْوَانُهُ كَذَلِكَ إِنَّمَا يَخْشَى اللَّهَ
مِنْ عِبَادِهِ الْعُلَمَاءُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ غَفُورٌ {28}

Terjemahan:

Dan demikian (pula) di antara manusia, binatang-binatang melata dan binatang-binatang ternak ada yang bermacam-macam warnanya (dan jenisnya). Sesungguhnya yang takut kepada Allah di antara hamba-hamba-Nya, hanyalah ulama. Sesungguhnya Allah Maha perkasa lagi Maha Pengampun.



H
I
K
M
A
H

M
A
T
E
R
I

HIKMAH BERBAKTI KEPADA KEDUA ORANG TUA

1. Berbakti kepada kedua orang tua merupakan amal yang paling utama
2. Apabila orang tua kita rida' atas apa yang kita perbuat, Allah swt. pun rida'.
3. Berbakti kepada kedua orang tua dapat menghilangkan kesulitan yang sedang dialami, yaitu dengan cara bertawassul dengan amal saleh tersebut.
4. Berbakti kepada kedua orang tua akan diluaskan rezki dan dipanjangkan umur.
5. Berbakti kepada kedua orang tua dapat menjadikan kita dimasukkan ke jannah (surga) oleh Allah swt.



Hikmah Berbakti kepada Guru

Ilmu yang kita peroleh akan menjadi berkah dalam kehidupan kita.

Akan lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan.

Ilmu yang diperoleh dari guru akan menjadi manfaat bagi orang lain.

Akan selalu didoakan oleh guru.

Akan membawa berkah, menundahkan urusan, diunggulkan nikmat yang lebih dari Allah Swt.

Seorang guru tidak selalu di atas muridnya. Ilmu dan kelebihannya itu merupakan anugerah Allah Swt. akan memberikan anugerah-Nya kepada orang-orang yang dikehendaki-Nya.





Pentingnya Hormat dan Patuh kepada Orang Tua



Menghormati orang tua sangat ditekankan dalam Islam. Banyak ayat di dalam al-Qur'an yang menyatakan bahwa segenap mukmin harus berbuat baik dan menghormati orang tua.

Selain menyuruh untuk beribadah kepada Allah Swt. semata dan tidak menyekutukan-Nya dengan apa pun, al-Qur'an juga menegaskan kepada umat Islam untuk menghormati kedua orang tuanya. Sebagai muslim yang baik, tentunya kita memiliki kewajiban untuk berbakti kepada orang tua kita baik ibu maupun ayah. Agama Islam mengajarkan dan mewajibkan kita sebagai anak untuk berbakti dan taat kepada ibu maupun ayah. Taat dan berbakti kepada kedua orang tua adalah sikap dan perbuatan yang terpuji.



BIRRUL WALIDAIN



Imam An-Nawawi menjelaskan, "Arti *birrul walidain*, yaitu berbuat baik terhadap kedua orang tua, bersikap baik kepada keduanya, melakukan berbagai hal yang dapat membuat mereka bergembira, serta berbuat baik kepada teman-teman mereka."

Imam Adz-Dzahabi menjelaskan, bahwa *birrul walidain* atau bakti kepada orang tua, hanya dapat direalisasikan dengan memenuhi tiga bentuk kewajiban:

Pertama: Menaatinya segala perintah orang tua, kecuali dalam maksiat.

Kedua: Menjaga amanah harta yang dititipkan orang tua, atau diberikan oleh orang tua.

Ketiga: Membantu atau menolong orang tua bila mereka membutuhkan



UNWEDOTAS URAN MEDEN

Pentingnya seorang anak untuk meminta doa restu dari kedua orang tuanya pada setiap keinginan dan keinginannya karena restu Allah Swt. dischahkan restu orang tua. Orang yang berbakti kepada orang tua doanya akan lebih mudah dikabulkan oleh Allah Swt.

Apalagi seorang anak mau melakukan atau menginginkan sesuatu. Seperti, mencari ilmu, mendapatkan pekerjaan, dan lain sebagainya, yang paling penting adalah meminta restu kedua orang tuanya. Dalam sebuah hadis disebutkan:

"Rida' Allah terletak pada rida' orang tua, dan muka Allah terletak pada kemurkaan orang tua." (HR. Baihaqi).

"Aku bertanya kepada Nabi saw., "Amalan apakah yang paling dicintai oleh Allah Swt.?" Beliau menjawab, "Jalat pada waktunya." Aku berkata, "Kemudian apa?" Beliau menjawab, "Berbakti kepada orang tua." Aku berkata, "Kemudian apa?" Beliau menjawab, "Kemudian jihad di jalan Allah." (HR. Khari).



Pentingnya Hormat dan Patuh kepada Guru



Guru adalah pewaris para nabi. Karena melalui guru, wahyu atau ilmu para nabi diteruskan kepada umat manusia. Imam Al-Ghazali mengkhususkan guru dengan sifat-sifat kesucian, kehormatan, dan penempatan guru langsung sesudah kedudukan para nabi. Beliau juga menegaskan bahwa:

"Seorang yang berilmu dan kemudian bekerja dengan ilmunya itu, maka dialah yang dinamakan besar di bawah kolong langit ini, ia adalah ibarat matahari yang menyinari orang lain dan mencahaya diri sendiri, ibarat minyak kesturi yang baunya diikukati orang lain dan ia sendiri pun baunya. Siapa yang bekerja di bidang pendidikan, maka sesungguhnya ia telah memilih pekerjaan yang terhormat dan yang sangat penting, maka hendaknya ia memilikinya adah dan sopan dalam tugasnya ini."



Sesuai dengan ketinggian derajat dan martabat guru, tidak heran kalau para ulama sangat menghormati guru-guru mereka. Cara mereka memperlihatkan penghormatan terhadap gurunya antara lain sebagai berikut.



1. Mereka rendah hati terhadap gurunya, meskipun ilmu sudah lebih banyak ketimbang gurunya.
2. Mereka menaati setiap arahan serta bimbingan guru. Misalnya seorang pasien yang tidak tahu apa-apa tentang penyakitnya dan hanya mengikuti arahan seorang dokter pakar yang mahir.
3. Mereka juga senantiasa berkhidmat untuk guru-guru mereka dengan mengharapkan bahawa pahala serta kemuliaan di sisi Allah Swt.
4. Mereka memandang guru dengan perasaan penuh hormat dan ta'zim (memuliakan) serta memercayai kesempurnaan ilmunya. Ini lebih membantu pelajar untuk memperoleh manfaat dari apa yang disampaikan guru mereka.



Ilmu yang diberikan guru akan bermanfaat



CARA BERHAKE TI KEPADA ORANG TUA YANG TELAH MENINGGAL

1. Merawat jenazah dengan cara memandikan, mengafankan, menyalatkan, dan menguburkannya.
2. Melaksanakan wasiat dan menyelesaikan hak Adam yang ditinggalkannya (utang atau perjanjian dengan orang lain yang masih hidup).
3. Menyambungkan tali silaturahmi kepada kerabat dan teman-teman dekatnya atau memuliakan teman-teman kedua orang tua.
4. Menjauhkan citala-luwar yang dirintisnya atau menepati janji kedua orang tua.
5. Mendonakan orang tua yang telah tiada dan mendonakan ampun kepada Allah Swt. dari segala dosa orang tua kita.



CARA BERBAKTI KEPADA GURU



Menghormati dan memuliakannya, serta mengikuti nasihatnya.

Mengamalkan ilmunya dan membaginya kepada orang lain.



Tidak melawan, menipu, dan membuka rahasia guru



Bersikap sabar terhadap perlakuan kasar atau akhlak buruk guru. Hendaknya berusaha untuk memaafkan perlakuan kasar, turut menyoal keselamatan guru.



Menunjukkan rasa berterima kasih terhadap ajaran guru. Melalui itulah ia mengetahui apa yang harus dilakukan dan dihindari.



EVALUASI



Buatlah ilustrasi/ gambaran bagaimana sikap menghormati kedua orang tua

(KELOMPOK I dan II)



Buatlah ilustrasi/ gambaran bagaimana sikap durhaka terhadap kedua orang tua

(KELOMPOK III dan IV)



Buatlah ilustrasi/ gambaran bagaimana sikap menghormati Guru

(KELOMPOK III dan IV)



Buatlah ilustrasi/ gambaran bagaimana sikap tidak sopan kepada Guru

(KELOMPOK I dan II)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ALAUDDIN

MAKASSAR



PENUTUP



1. Orang yang harus didahulukan untuk dihormati atau beribadi adalah Allah, baru kemudian manusia sesuai anjuran Rasulullah saw.
2. Cara untuk beribadi kepada orang tua, antara lain melaksanakan nasihatnya, memelihara dengan penuh keikhlasan dan kesukaran, kasih sayang, berkata halus dan sopan, serta mendahulukan keduanya, rela berkorban untuk orang tuanya, dan meminta kerelawannya.
3. Cara beribadi kepada orang tua yang telah meninggal adalah merawat jenazah, melaksanakan wasiat dan menyelesaikan hak Allah yang ditinggalkannya, menyunting silaturahmi kepada kerabat dan teman-teman dekatnya, melanjutkan cita-cita luhur yang dirlaisnya atau menepati janji kedua ibu bapak, dan mendakakannya.
4. Cara beribadi kepada guru atau lain menghormati dan memadikannya, mengikuti nasihatnya, tidak menaseeritakan kebenarannya, mengimalkan ilmu yang diberikannya.

SUMBER

Buku Paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (2017)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ALAUDDIN

M A K A S S A R

LAMPIRAN E

DOKUMENTASI DAN PERSURATAN











KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
 Jalan: H. M. Yasin Limpo No. 36 Samata-Gowa Telepon/Faks. 0411-882682

Nomor : **466/PAI/ Q/2018**
 Hal : **Permohonan Pengesahan Judul Skripsi
 dan Penetapan Dosen Pembimbing**

Samata-Gowa, 29 April 2018

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Alauddin Makassar
 Di
 Samata-Gowa

Assalamu Alaiکم Rr. Wb.

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa:

Nama : **Nurbasira**
 NIM : **20100115038**
 Semester : **VI/Enam**
 Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
 Alamat/Tlp. : **Villa Samata Blok A2 No. 43/ 085290048173**

telah mengajukan judul skripsi:

**"Pemanfaatan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8
 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 3
 Pinrang"**

untuk selanjutnya disahkan dan ditetapkan pembimbing sebagai berikut:

Pembimbing I: **Dr. Muljono Damopolli, M.Ag.**

Pembimbing II: **Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.**

Demikian permohonan ini dan atas perkenannya diucapkan terima kasih

Wassalam

Ketua jurusan,

Disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Muljono Damopolli, M.Ag.
 NIP. 19641110 99203 1 005


Dr. H. Erwin Hafid, Lc., M.Th.I., M.Ed.
 NIP. 19740912 200003 1 002



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN ALAUDDIN MAKASSAR
NOMOR: 1189 TAHUN 2018**

TENTANG

PEMBIMBING PENELITIAN DAN PENYUSUNAN SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR SETELAH:

- Membaca** : Surat permohonan Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar dan, Nuhassa, NIM 20100118038, Nomor: 466/PA/IV/2018 tertanggal 24 April 2018 untuk mendapatkan pembimbing skripsi dengan judul: "Pemanfaatan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN, 3 Pinrang"
- Menimbang** : a. Bahwa untuk membantu penelitian dan penyusunan skripsi mahasiswa tersebut, dipandang perlu untuk menetapkan Pembimbing Penelitian dan Penyusunan Skripsi Mahasiswa tersebut di atas;
b. Bahwa mereka yang ditetapkan dalam keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas sebagai Pembimbing Penelitian dan Penyusunan Skripsi Mahasiswa tersebut;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Keputusan Presiden RI Nomor 57 Tahun 2006 tentang Perubahan (AIN) Alauddin Makassar menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar;
4. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 3 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama RI, Nomor 25 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Alauddin Makassar;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 20 Tahun 2014 (c. Peraturan Menteri Agama Nomor 8 Tahun 2016 tentang Statuta UIN Alauddin Makassar;
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 032/U/1996 tentang Kriteria Akreditasi Program Studi pada Perguruan Tinggi untuk Program Sarjana;
7. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 200 Tahun 2016 tentang Pedoman Edukasi UIN Alauddin Makassar;
8. Keputusan Rektor UIN Alauddin Makassar Nomor 203 Tahun 2017 tentang Kalender Akademik UIN Alauddin Makassar Tahun Akademik 2017/2018;
9. Daftar Istan Penggunaan Anggaran (DIPA) BLU Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Tahun Anggaran 2017.

MEMUTUSKAN

- Pertama** : Mengangkat/menunjuk saudara:
1. **Dr. Mujiono Damopolli, M.Ag.** (sebagai pembimbing pertama)
2. **Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.** (sebagai pembimbing kedua)
- Kedua** : Tugas pembimbing adalah memberikan bimbingan dalam segi bahasa, metodologi, isi, dan teknis penulisan sampai selesai dan mahasiswa tersebut lulus dalam ujian;
- Ketiga** : Segala biaya yang berkaitan dengan penatalaksanaan keputusan ini dibebankan kepada anggaran DIPA BLU UIN Alauddin Makassar Tahun Anggaran 2017;
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal diteruskannya dan apabila terdapat keberatan di dalam pelaksanaannya akan diadakan persidangan/pertemuan sebagaimana mestinya;
- Kelima** : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dikeahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Ditetapkan di : Samara Gowa
Pada tanggal : 30 April 2018

Dekan,

Dr. H. Muhammad Amri, Lc., M.Ag.
NIP. 19730120 200312 1 001

Tembusan:

1. Dekan UIN Alauddin Makassar



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Kampus I: Jl. Sultan Alauddin No. 63 Makassar (0411) 868720, Fax. (0411) 864923
 Kampus II: Jl. H.M. Yasin Limpo No. 36, Samata Gowa (0411) 882862

Nomor : B-5978/T.1/PP.00.9/09/2019
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (satu) Rangkap Draft Skripsi
 Hal : *Permohonan Izin Penelitian Penyusunan Skripsi*

Gowa, 1 Oktober 2019

Kepala Yth.
Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan
C.q. Kepala UPT P2T BKPM Provinsi Sulawesi Selatan
 Di Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa(i) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar dengan identitas di bawah ini:

Nama : **Nurhasisa**
 NIM : **20100115038**
 Semester/T.A. : **IX/2019/2020**
 Fakultas/Jurusan : **Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam**
 Alamat : **Pattallassang, Gowa**

bermaksud melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dengan judul skripsi: **"Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Aplikasi Macromedia Flash Peserta Didik Kelas XI SMAN 3 Pinrang"**

Dengan Dosen Pembimbing:

1. **Dr. Muljono Dumopolli, M.Ag.**
2. **Dr. Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.**

Untuk maksud tersebut, kami mengharapkan kiranya kepada mahasiswa(i) tersebut dapat diberi izin untuk melakukan penelitian di SMAN 3 Pinrang dari tanggal 1 Oktober s/d 1 Desember 2019.

Demikian surat permohonan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,



Dr. H. Marjuni, S.Ag., M.Pd.I.
 NIP 197810112005011006

Tembusan:

1. Rektor UIN Alauddin Makassar (sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
UPT SMAN 3 PINRANG**

Jl. Cendekia No. 10, Kecamatan Pinrang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan
Kode Pos : 91201 Telp. 0412/2211114 Fax. 0412/2211115 Email: dpend@provinsisulawesi.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/348-UPT SMA/PRG/DISDIK

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala UPT SMAN 3 Pinrang menerangkan bahwa:

Nama	NURHASISA
NIM	201000115038
Jenis Kelamin	Perempuan
Pekerjaan	Mahasiswa
Prodi	Pendidikan Agama Islam
Alamat	Cuppakala, Kab. Pinrang
No. Telepon	: 082349164085

Berdasarkan surat masuk dari Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan Dinas Pendidikan Nomor: 867/2011218/P.PTK-FAS/DISDIK tanggal 15 Oktober 2019 tentang perihal izin penelitian, yang bersangkutan tersebut namanya di atas telah melakukan penelitian di SMAN 3 Pinrang pada tanggal 08 Oktober 2019 s/d 01 Desember 2019 dengan judul penelitian "**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS APLIKASI MACROMEDIA FLASH PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 3 PINRANG**".

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

29 Oktober 2019

Kepala UPT SMAN 3 Pinrang



Abdul Wahid, S.Pd., M.Pd
NIP. 197212162003121003

BIOGRAFI PENULIS



Nurhasisa dilahirkan di Pinrang, pada tanggal 08 Juni 1998, Anak ke-empat dari lima bersaudara hasil buah kasih dari pasangan H. Sukri dan HJ. Rusniah. Pendidikan Formal dimulai dari Sekolah Dasar di SDN 56 Patobong kemudian pindah di SDN 232 Langnga dan lulus pada tahun 2009. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Langnga dan lulus pada tahun 2012, dan pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Pinrang dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar ke jenjang S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, hingga biografi ini dibuat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ALAUDDIN
MAKASSAR